
感谢名单
扫描：睡神 丌dhx
特别鸣谢
敖厂长
佛爷
陆尼卡
刘屿
青蛙河边跳
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
柴可
方形仙人球
于善洋
本·拉风
Katana


NISEKOI
ANIME NEW TYPE



经典印刷 永久收藏

二零零零年上半年合订本

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

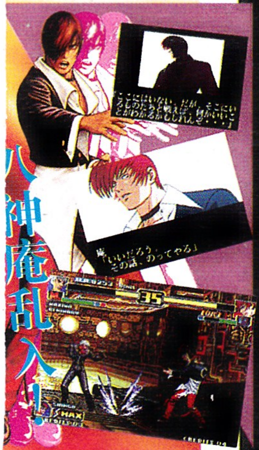

号称中国最大奇书之另类游戏化
主要人物设计
山田章博
西遊記
广告代言人
松田 纯
PS
厂商：光荣 类型：S·RPG 媒体：CD-ROM
发售日：99.11.11 其他：对应Pocket Station
天下无敌的孙悟空之纵横无尽的大活跃！

『KOF99』的最终角色

它的名字叫库利扎里德

世纪末之年KOF也迎来了一个全新的作品『KOF99』。这次将为您介绍在『KOF99』所出现的最终角色，他的名字为库利扎里德。而他举办KOF的目的为何？另外，和主角K'到底有什么关系呢？





八神庵乱入!!



草薙京乱入!!



变身前

变身后

为秘密组织一涅欧兹的干部之一。而这次举办KOF的目的，就是想收集所有格斗家的战斗资料并将其解放，然后再将京的复制体分散到世界各地活动。最后就是想将全世界都陷入恐怖组织的混乱之中。虽然他认为K'是自己的复制，其实刚好相反，他才是K'的复制体。在这次的KOF中，将于最后的决胜战中以对手的姿态登场。使用自己的身体做为移植战斗资料的实验而且成功。在被攻击后所进行的变身，就是资料移植实验成功的最佳证明。

人物档案

格斗方式：将收集的战斗资料从战斗服装在进行战斗时使用竞技支援
生日：10月23日
年龄：29岁
出生地：爱尔兰
血型：AB型
身高：188公分
体重：83公斤
兴趣：收集名人的复制体
喜欢的东西：奶油三明治饼干
擅长的运动：没有
重要之物：部下
厌物之物：没有意义的对话

天国终结



↑判定很高的攻击招术，就算是只触碰了一下也会被卷入其中！

回转冲击

→配合着撞击性能的打击技。喂，你脚太长啦！





←变身前用的招术。看来只有一发，其实有两发。

阴极暗鬼



→攻击判定广，可将飞行道具击回，是个強招。

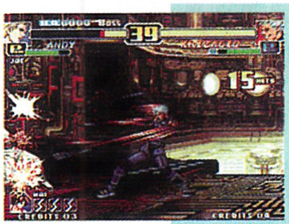
圆轨龙卷

复活邪神

←对空技。跳入后会以猛烈的鬼反应加以坠击。



绝望杀速



↑象鲁加尔的巨人压杀一般从突进攻击开始。

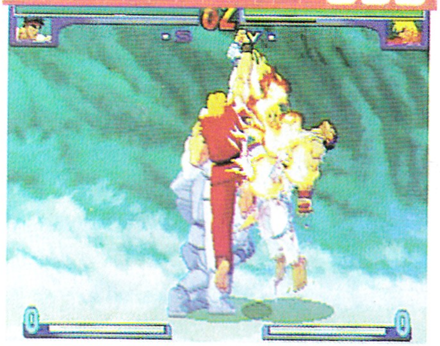
库利扎里德(变身前)的使用招术

投	死亡降落	抓住敌人举起后向地面坠击
必	阴极暗鬼	攻击贯穿力高的飞行道具
	邪神降临	从空中使用突进蹴踢袭击

库利扎里德(变身后)的使用招术

投	死亡降落	抓住敌人举起后向地面坠击
特	斩割旋转	上钩拳→跳跃旋转踢的连环招术
必	圆轨龙卷	用脚画一个圆后产生龙卷风
	回转冲击	用脚将敌人举起后往地面坠击
	复活邪神	边跳跃着并挥舞手刀的对空技
	绝望瞬间	使用突进攻击使敌人呈无防备状态
	瞬间穿透	使用掌底将敌人吹起，是追加输入技
超	天国终结：普通	使全身缠绕着火花，画着斜十字架向敌人砍去
	天国终结：超级	上方的招术的MAX版
	绝望杀速	将敌人推击至墙壁并进行无数拳的攻击

※指令表中的“投”指普通投技，“特”指特殊技，“必”指必杀技，“超”指超级必杀技。





街头霸王III
双重冲击



在《街头霸王》中永远是竞争对手的隆和肯，会在这次的格斗中有个了结吗？



↓这部作品将会被定位为“街头霸王III”系列的正统进化之作。

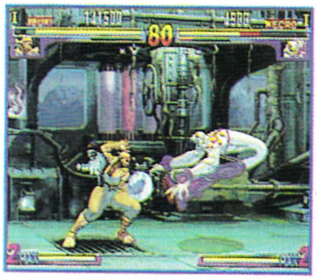
DC	厂商：CAPCOM 类型：FTG
	媒体：GD-ROM 发售日：99.12

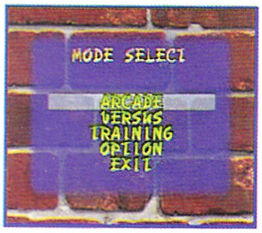
“街头霸王”系列最新作超强人气登场！



在街机上大受欢迎的“街头霸王III”系列。本作和第1部同名，并且在此次的GD-ROM中收录了第2部作品“2nd IMPACT”，相信本作将是每位格斗迷都衷心期待的作品！

而在这次的报道中，编辑部将为您介绍最新游戏画面。怎样？是不是和街机版不相上下呢？真是太完美了！





→这是模式选择画面。接下来该选哪个模式来玩呢？





→↓躲过敌人攻击就立即攻击，这便是导入所谓绊倒技（系统）的最佳例证。

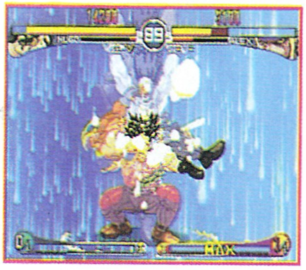


←在发动超级奥义技之后，画面就会变成这样……



→在角色选择之时，还要选择该角色所使用的超级奥义技（SUPER ARTS）。





↑←由于充分运用了DC的强大性能，才将街机版的移植完全实现。



→这是将选项中的「SA玫幕」关闭之后的画面。



←辛的必杀技–辛氏擒抱。阴被他打得翻筋斗倒地。



格斗游戏的最高峰！



↑借着挑拨的使用，也可以使得攻击力有所提升。





↓画面中是阴的超级奥义技“扬炮”。击中对手的身体后，敌人会飞到空中。



彻底介绍Dreamcast版中最新追加的模式！

在此要介绍DC版中最新追加的各种模式。其中有各位耳熟能详的对战专用VS模式，也有可以让各玩家随意练习各种格斗技的练习模式，还有可以一边练习绊倒技、一边享受破坏木桶快感的木桶破坏模式等3种模式。

VS模式

这是对战专用的模式。在一回合中，除了可以选择超级奥义技及对战舞台外，还可以做让步赛(handicap)……等的设定。





→喝！您瞧阴以高脚踢来和对手分出高下。

用这招来决胜负！



↑想要和好友对战时，就选择VS模式来玩吧！



←对战当中，精神层面的策略也很重要。先让对手感到震撼吧！

想对战的话就选择这个模式

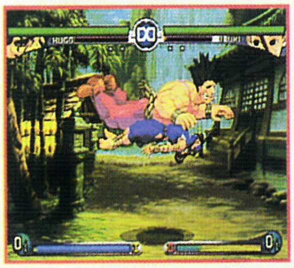




↑也能够以让步赛来对战喔！

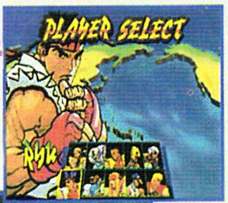
练习模式

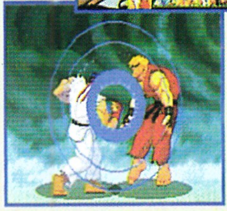
在此模式中，您可以随意设定敌方角色的姿势状态来让您练习格斗技。亦可用来练习输入困难的必杀技，或借此研究组合技要如何连结，都很方便喔！



↑在此可以练习各种格斗技。初学者无论如何一定要到这个模式来特训！

好好练习吧！





←升龙拳！要是您还不熟悉指令的输入，不妨来此多练习几次。



←↓连敌人是否有防御等的细部设定都能选择。



随自己的喜好来设定



↑也可以借此来研究连线组合技。玩家不妨做各种的尝试。

破坏模式

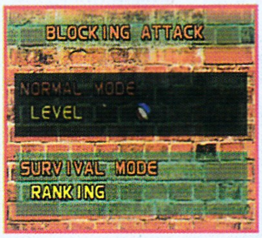
在这个模式中，您将能随时玩到于"2nd IMPACT"中登场的加分舞台，也可以任意选择难度等级。而且配合着由1到5的等级，玩家还可以来场生存竞争式的高得分竞赛。所以，在模式中不但可以玩游戏，还可以用来练习破坏，嗯，真是一举两得的好模式。

Let's BLOCKING!



↑将辛投掷过来的球加以击破，您能连续成功击破几次呢?

游戏的目标抢下最高分！



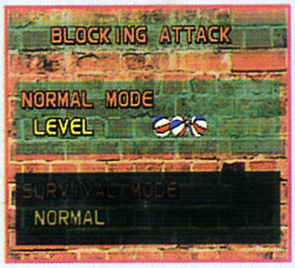
↓生存模式的高分可以记录。您的目标就是要抢下最高分！



喝！看招！

↓→Let's BLOCKING！伴随着吆喝声，拼命地破坏！要全力以赴喔！

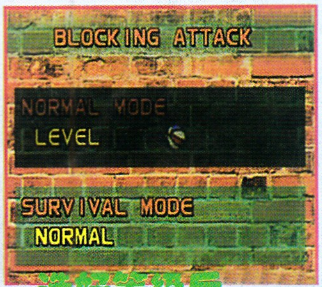




↑游戏开始之前，要选择难度等级。而且游戏中备有1到5等五个等级。



↓在生存模式中，玩家只要全力以赴地破坏就行了。最高记录能有多高呢?



选好等级后就开始格斗！

紧急速报

顶上决戦 最強ファイターズ

SAIKYOU FIGHTERS

SNK VS. CAPCOM ™

两大公司的超人气角色展开激烈的格斗！

SNK和CAPCOM公司彼此超越厂商的界线，共同企划了一款震撼电玩业界的游戏软件“SNK VS CAPCOM”系列。第二作终于决定在NEO GEO POCKET上登场！

NGP	厂商：SNK 发售日：1999年12月22日
	类型：FTG 对应：通信线、DC

“SNK VS CAPCOM”系列的第二作“顶上决战最強战士”是一款可使用SNK及CAPCOM公司所推出软体中的主角，来进行相互格斗的对战游戏。如“街霸”中的隆、“KOF”中的草稚京、“恶魔战士”的莫莉根，还有“侍魂”中的霸王丸及人气颇高的娜可露露等角色都会登场喔！

CAPCOM角色

除了“街霸”的角色外，还加了“恶魔战士”系列的角色。丹当然也包括在内，如此一来，丹的最強流与良所的极限流也终于能对决了！





SNK角色

“KOF”中大家熟悉的角色及“侍魂”中的剑士也都能用。“侍魂”中的角色防守范围虽广，但是，剑被对方防住后会出现较大的空隙喔！



耶～成功了！老爹！下次重新再来吧！

↓对于樱花的樱花落，可利用麻宫雅典娜的空中超能力移动来闪避！





↑用隆的超级连续技真空波动拳时，画面会转暗，同时会发出数个波动拳来重创对方喔！！

嘿嘿！烧起来了吧！好好享受死亡的乐趣吧！

↓霸王丸的旋风裂斩是利用剑的震动力来产生龙卷风，把对手卷入高空后再重重摔到地上。





↑京的超必杀技无式。对方在被火柱打到后，再遭受燃烧火焰的连续重击。

并非只有梦幻中的对决而已，内容还更加丰富有趣喔！

SNK与CAPCOM公司彼此所创造出的角色能够互相对战，真可说是梦幻的对决！仅是如此就已经魅力十足了。但只有梦幻地决是绝对不够的，最主要还是要让游戏更加地有趣、更加地多样化。如此一来，才能使每个玩家都能感受到游戏的精髓所在，这才是最最重要的！

共有三种对战形态可供选择喔！

不论是SNK或CAPCOM公司，皆依据游戏版本的不同而分有许多系统。而让玩家放心的是，本游戏中承袭的是最具代表性之系统，总共准备了三种不同的对战型态，可依玩家的喜好来选择。同时依据对战形态的不同，体力量表的形状也会随之改变喔！



反击型

以集气及闪避攻击为主的战斗形态。就如同"KOF"系列里面的"EXTRA"模式一样。右图照片为集气中八神庵。





平均型

一面攻击一面可使气量表上升，进而使用超必杀技的形态，感觉很像"KOF"系列中的"Advance"模式以及"街霸"系列。

猛攻型

强化连续技的战斗形态，有如"恶魔战士"系列中所熟悉的连锁攻击。此外，还能使用各式各样的连续技巧。照片中的是肯的特殊技"后回旋踢"，再加上超级连续技"升龙裂破"的连续技巧。



连锁攻击

对手角色之间的对决更加白热化

有各公司内定的对手角色，如隆和肯、草稚京与八神庵；此外，还有SNK与CAPCOM公司之间的对手角色，但有隆对草稚京的"最強之拳"对决和肯与特瑞的"全美格斗王"等对手角色喔！



↑上图为隆与肯的特殊开场画面，动作及台词是特别设计的呦！

能同时享受交替战与团体战的乐趣

说到对战游戏的基本，不外乎是一对一的单挑对决。不过在本游戏中除了单挑之外，还可以选择二对二的交替战及三对三的团体战。不论是交替战或团体战，根据角色的组合及先后上场顺序的不同而使其战术性大为提高，熟悉此点可使玩家在对决中无往不利喔！



↑仿佛是KOF中三对三的团体战，选定角色后，接下来就是决定上场顺序喔！



←注意照片的上方，交替战就是以这种方式进行。

能够创造出属于自己的角色

本作也能创造出属于自己的队伍喔！就连队名、组员都能一一设定，酷吧！在登录时，先在指定角色选择"My～アイコン"之后，就能使用原创队伍。此外登录的角色与战绩的纪录情形还有台词的决定，都能够依玩家的偏好来设定喔！

一定要在奥林匹克比赛中破纪录

奥林匹克模式和通常的对战模式不同，主要是让玩家尝试各式各样的竞技，同时向破纪录来挑战的一种玩法。例如，以计算打例敌人数量的自下而上模式，还有把规定数量的敌人以最快时间内打倒的计时模式等等。

充分利用通信机能的"SNK VS. CAPCOM"

"SNK VS. CAPCOM"系列最初的是发售在NEO GEO POCKET上面的，片名叫做"SNK VS. CAPCOM卡片游戏"，有印象吗！之后SNK公司又开发了"顶上决战最強战士SNK VS. CAPCOM"的对战游戏，也就是我们这次介绍的游戏啦！再来就是CAPCOM公司所预定发售的"SNK VS. CAPCOM"的街机版及Dreamcast版，都十分令人期待喔！本系列的三款游戏中，充分地相互利用通信线来作延续动作的这项特别设计，举个例子来说吧！在"SNK VS. CAPCOM卡片游戏"中所完成的游戏达成率，将会对"顶上决战最強战士SNK VS. CAPCOM"中的隐藏要素产生很大的影响喔！这样一来，不论是SNK迷或是CAPCOM迷都必须玩遍本系列所有游戏才行……

NEO GEO POCKET	NEO GEO POCKET	Dreamcast
SNK VS. CAPCOM 激突！卡牌战士	顶上决战 最強战士 SNK VS. CAPCOM	SNK VS. CAPCOM （暂）

NAMCO在PS2的舞台上





高速赛车的翘楚，2000年3月4日堂堂登场！

“山脊赛车5”是由NAMCO推出，受到广大玩友欢迎的赛车游戏，也是该系列作品的最新作，预定于3月4日随PS2主机同时发售。

正因为如此，这款游戏相当受玩友的关注。这回编辑部得到了开发度约为30%的游戏画面，在本期彩页中为大家做个介绍，让大家对PS2游戏有个大致的了解。



↑过隧道是“山脊赛车”的标志场景，本作依然保持这个传统，并且画面比PS版更加绮丽。

画面构成与前作不同！

本作的画面与以前的几作有些不同，除了表示速度和时间的地方不同之外，赛道背景上还增加了许多指示标志，以便玩者了解赛道的情况。可以说这是“山脊”系列的提升。



现在不明的地方还很多，等到3月4日就真象大白了吧。



山脊赛车5

PS2

- 厂商：NAMCO
- 类型：RAC
- 发售日：3月4日



告诉你什么是赛车，告诉你什么是速度，“山脊”系列第5作在PS2的舞台中登场，让我们期待它的到来。

RIDG

展现令人惊异的图像







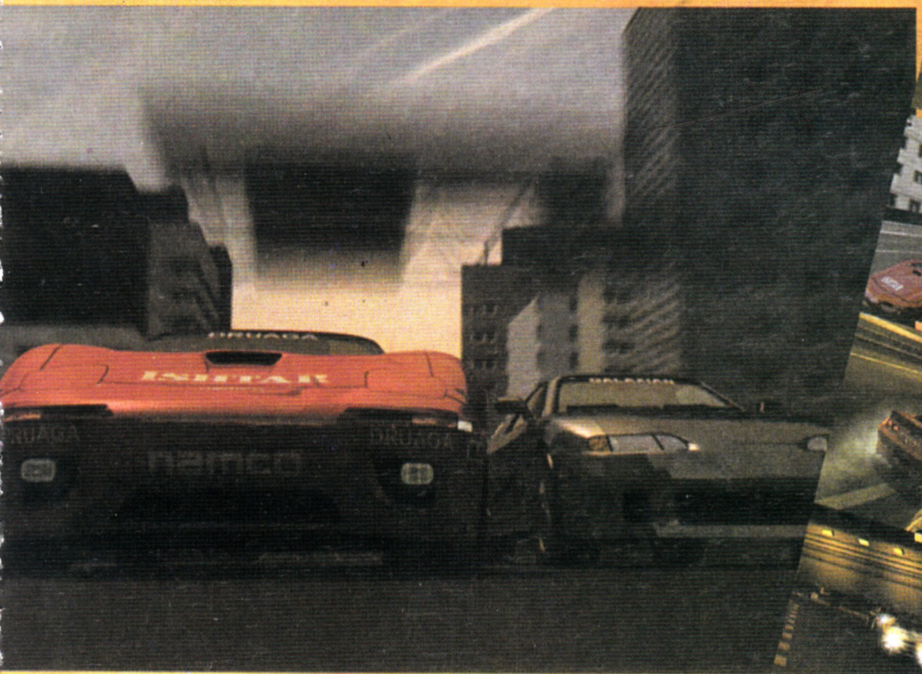
各种色彩艳丽的图像



↑打开前大灯的赛车从夜幕中疾驰而来，灯光的效果十分美丽。



在这两页中为大家展现了“山脊赛车5”中许多亮丽的画面，同时也证明PS2主机的机能实力。作为SCE的战略合作伙伴，NAMCO肯定不会让PS2玩家失望。





高品质的回放画面已经成为赛车游戏的一大乐趣

左侧的小画面中展示的是游戏中的回入镜头，拥有强大处理能力的PS2可以用以往达不到的高品质画面进行播放。

E RACER V

激突カードファイターズ

SNK VS. CAPCOM™



电子游

2000年

激突カードファイターズ
SNK VS. CAPCOM™



戏软件

1月



深受大家期待的“GT赛车2”已经在12月发售！这次我们除了要为您送上GT模式的最新情报与泥地跑道的介绍之外，还将为您公开全部车种，请大家别错过哦！

PS 厂商：SCEI 类型：RAC
媒体：CD-ROM×2 发售日：99.12.11

GT模式的详细内容已经明朗！

前作的GT模式，可说是个令爱车迷无法抗拒的魅力模式。而这个模式当然也会在本作中登场。内容与前作一样，购入跑车→取得执照→出场比赛的流程是大致相同的。不过与前作比较起来，车种与跑道的大幅增加，更提升了游戏的丰富性，另外也会有令爱车迷玩到窒息的刺激比赛哦！



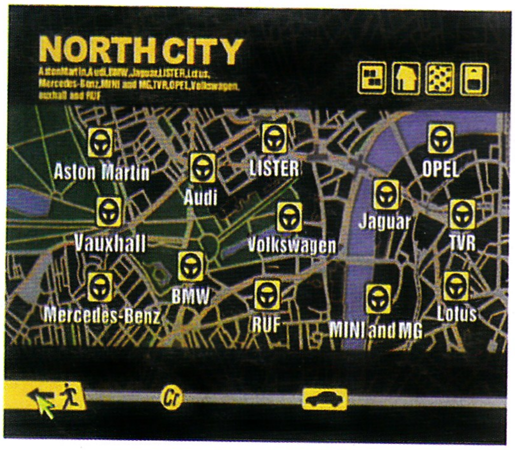
←在GT联盟中又分为数个等级，在每个等级终了后可以记录喔！



↓→比赛开始，游戏中并未安排类似预赛之类的比赛。



选择的空间更加宽广了！



→由于厂商大幅增加，因此也安排了众多的地图画面。在此时图中可看到前作看不到的厂商。

↓只要能在多项赛事中获得胜利，就可挑战GT世界联盟。



目标当然是世界第一！

另一种赛车乐趣

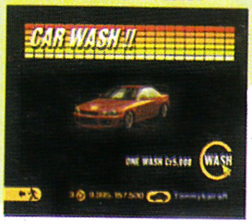
虽然这与游戏的进行风马牛不相及。不过对于爱车迷来说，车体的颜色绝对是重要的一环。在本作中，当然也安排了各种颜色来让您选择。玩家或许可以选择与自己车子同色的跑车来上。当然也有能够洗车的亲切服务哦！

选择车体的颜色！



←每台车所能选择的颜色，已事先决定好。

为爱车洗澡



←快来洗个车吧！让您的车子更加闪闪发亮。

在跑车经销处参加比赛活动

由跑车厂商所主办的比赛活动，虽然并不是在GT模式中务必通过的比赛，不过玩家却可从这些活动中，体验到像是历代GT-R限定比赛……等充满各家厂独特风格的正规比赛。只要前往跑车经销处，您便可自由参加它们所举办的比赛活动。



↑这是由TOYOTA所举办的CELICA大赛。来参加吧！

为您介绍充满GT模式风格的各种要素！

特殊事件比赛

在以令人匪夷所思的数量、大幅增加的特殊事件比赛中，除了大家所熟悉的FF、FR限定比赛外，玩家还可挑选敞篷车限定赛等各式各样的赛事。





↑本作中的Sunday杯与Clubman杯赛事，将被列入特殊活动比赛之列。

←考验耐力的赛事也大幅增加。其中也会出现为时2小时的耐力赛。您真能持继2小时吗？努力加油吧！

车体改良

在本作的车体改良设定中，也存有"FOR PROFESSIONAL"这种以高精密零件来改良车体的设定。虽然需要高度的专业知识，但却可细部地改造车体。



以更加丰富且精密的零件来改造车体

↑在改造上虽然需要相当的知识，不过透过设定，您也可将您的爱车改造成比前作更容易操作的车体。



日本&国际执照

原本共有3种的赛车执照，在本作中加为5种。包括日本的B级、A级证照与国际的C、B、A级证照。而游戏在执照测验的内容上也作了若干变更。现在就让我们为您介绍日本B级与A级证照的测验内容吧！若你已拥有前作取得证照资料，那么也可略过某些测验。



←新加入国际C级与B级这2种执照。绝对值得大家一试！





←↓这是参加执照取得测验的考试场所。也可仔细观看示范驾驶，即使是不擅长赛车游戏的玩家，也可安心地向取得执照挑战。

取得所有的执照！

日本B级执照

号码	名称	说明
1	加速与煞车控制1	从静止状态开始朝直线方向行进，并且尽可能于短时间内在前方1000公尺处的目标区内停止。使用车种为WITCH F。
2	加速与煞车控制2	测验内容与1相同，不过由于速度快，因此必须及早煞车。使用车种为FIAT Coupe 2.0 20V Turbo。
3	加速与煞车控制3	测验内容仍与1相同。由于使用的是速度更快的车种，因此在煞车时机的掌握上就更加困难了。使用的车种是R34 SKYLINE GT-R Vspec。
4	圆圈回旋1 · 转弯基础	在半径30公尺的圆环内绕行2圈。维持一定的速度是重点所在，可以轻踩油门来转弯。使用车种为MARTCHG。
5	圆圈回旋3 · 转弯基础	在半径80公尺的圆环内绕行2圈。请保持一定的转弯性来绕行。使用车种为INPRESA WRX Sti Ver.V。
6	初级弯道1	这是在直线前进后左弯的测验。在弯道处可用OUT-IN-OUT的方式来绕行，如此便可在无煞车的状态下前进。使用车种为DEMIO GL-X。
7	初级弯道2	这也是直线加左弯道的测验。由于时速从50公里开始，因此在弯道前必须减速。使用的车种为INTECRA TYPER 98spec。
8	初级弯道3	所使用的车种虽然与7相同。不过这却是种直线加右弯道的反方向测验。弯道的弯度与7相同。
9	初级弯道4 · S弯道	使用Ford Cougar来进行S弯道的行进测验。不需要煞车，请以细腻的操作来绕过S弯道。
10	初级弯道5 · S弯道	使用与9相同的车种来进行S弯道的行进测验。不过由于起跑时的速度比9快，因此也必须适时的踩煞车。

国际A级执照

号码	名称	说明
1	高速煞车测验	使用的车种是R34 SKYLINE GT-R Vspec。以200公里的时速在直线路上行进，并在目标区内停止。可留意标示距离的看板。
2	回旋煞车测验	这是在直线行进后小幅度向左拐的测验。轻踩煞车来减速回旋是重点所在。使用车种为REGACHI-B4。
3	中级弯道1 · FF篇	这是使用FF车（前轮驱动车）来进行的弯道测验。请参考在跑道上作为引导的记录线来行驶吧！使用车种为INTEGRA TYPE R。
4	中级弯道2 · FR篇	这是使用FR车（后轮驱动车）来进行的弯道测验。请仔细记下它与FF的差异性吧！使用车种为ARTISTER RS 200。
5	中级弯道3 · FF篇	这是使用FF车在L字型的右弯道上行进的测验。必须像画圆圈般绕过L字型的弯道。使用车种为INTEGRA TYPE R。
6	中级弯道4 · FR篇	以FR车来攻略与5相同的跑道。在此也请记下它与FF车在起动及操作方法上的差异。使用车种为ARTISTER RS 200。
7	转弯之应用1 · S字型	使用GTO Twin Turbo MR在S字型跑道上行进。请学习4WD车在转弯与加速时的时机掌握。
8	转弯之应用2 · S字型	这是使用SUPPA RZ来攻略S弯道的测验。有效掌握FR车具有的加速器ON · OFF的特性来行进吧！
9	转弯之应用3 · 直角弯道	这是连续直角弯道上行驶的转弯测验。需要流畅的转弯技巧。使用车种是GTO Twin Turbo MR。
10	转弯之应用4 · 直角弯道	以FR车来攻略连续直角弯道的转弯测验。需要注意的包括最初的煞车以及转弯时的车体驾驭等重点。使用车种是SUPRA RZ。

緊急速報



ぼくじょうものがたり 牧場物語

中秋之月

本游戏依据玩家的不同行动，会有千变万化的玩法。这次又增加了哪些要素呢？

PS 厂商：PACK IN VIDEO 类型：STG
发售日：12月16日 对应：振动手柄、PDA

温馨的牧场生活正等着你！

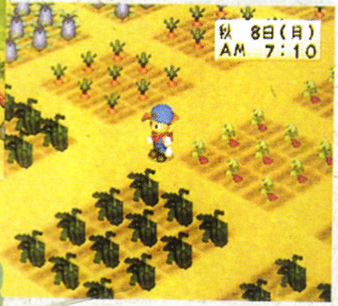
可让玩家体验种植农作物、饲养家畜的牧场生活游戏“牧场物语”系列最新作终于将在PS上登场了！

在这款游戏中，玩家将会成为一个荒废农场的主人，每天都过着努力奋斗、重建牧场的生活。除了种植作物和饲养家畜之外，还可以与镇上居民交流，并培养感情。当然在本款游戏中也会有许多新的农作物登场，也追加了一些与经营牧场有关的重要道具。在这个加入各种新要素的PS版“牧场物语”中，尽情享受只属于你的牧场生活吧！



↑使用斧头及锤子铲石，将荒地整成良田。

↓接着用锄耕田、播钟，每天灌溉，每天体会着牧场生活。





耕田

饲育家畜

←栽种农作物的获利若有余盈时，可用来饲养鸡、牛、羊等动物。用爱心来饲养他们的话会得到丰富的收获喔！

好多牛啊！

看了下面的画面后可以很清楚地知道，这次登场在PS上的“牧场物语”，比起前几作将可饲养更多的动物！这就够让人高兴了！



←数量越多照顾起来就越费事 不过还是要多养些！

要用爱心饲养他们喔！

可以做料理的幸福感

什么？这次居然可以使用自己栽培出的农作物及商店所卖的材料来做料理！并且使用游戏中倒卖的各种调理器具，将自己亲手做的料理分送给镇上居民的话，也会使好感度上升？这可真令人期待！





←用来做栅栏的木材可在砍下树木时得到喔！

→动物在放牧时不需要饲料，不过还是要好好照顾。





→食谱可从镇上的人那里听来或自己创作。

→在牧场生活中，事先得知明天的天气是很重要的。有时天晴有时雨雪，夏天时也会有台风来！每天都要做确认。



→与镇上居民的对话也是本游戏的乐趣之一，会有怎样的事件在等着玩家呢？



在充满临场感的画面中尽情享受牧场生活

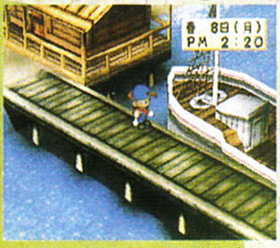
除了栽种农作物、饲育家畜之外，与镇上居民间的对话也是本游戏的一大乐趣。在游戏一开始时对玩家很冷淡的人，在玩家常去对话之后有的会渐渐熟悉起来……这些居民们会作出的各种反应也令人期待。还有，除了各式各样的事件会在镇上发生之外，玩家到山上、湖边、镇上的设施中晃来晃去时，有时也会发生一些珍贵的事件喔！

在充满着临场感的四季风景画面中，悠哉悠哉的体验着总数超过五百个以上的各种事件吧！

温馨美丽的画面令人瞩目



↑在山顶上悠哉地观赏西沉的落日……真美啊！



↑这里看来像是船坞的样子。说不定还能搭船去钓鱼呢！



↑在山中发现瀑布。流水飞溅奔流的模样也忠实的表现出来。



↑也可进入瀑布内侧。有没有什么道具掉在这里啊～。

轻松地交换农作物

使用记忆卡，就可以与其他玩家交换家畜及种子等物。因为随时可得到家畜及种子，所以就算是新手也可以放下一百个心！另外，可以对应PDA的设计也令人感到贴心，敬请期待续报吧！



↑也有可确认所在地的迷你地图存在。要好好活用喔！

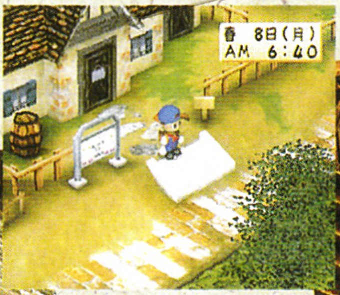








到各种地方去逛逛吧！









↑与店里的人交谈，有时也会获得对牧场生活有益的情报。

↑到各式各样的地方去逛逛，有时也会在意料之外的地方遇上平时见不到的人。

→找到戴眼镜少女玛丽所写的画！到底这本画内记载着什么样的内容呢？真令人紧张。

充实的迷你游戏

这次也准备了不少让玩家轻松一下的迷你游戏。除在在N64版登场的"草赛马"、"赛犬"、"游泳大会"外，还新加了"斗鸡"、"丢番茄"等游戏。说不定这个轻松的游戏，也会有让人燃起热情的地方呢！

可种植的农作物还有很多很多喔！加油吧！



↑在春天栽种的农作物有黄瓜、草莓、包心菜等。



↑夏天种的是葱头、南瓜、菠萝及玉米等等。



↑秋天就要种地瓜、菠菜、青椒与茄子等农作物。



↑在下雨的日子里即使不浇水灌溉也无所谓。

Are You Ready?

KONAMI音乐王朝

Let's Go & Dance ……

"狂热节拍" & "II DX" 的最新版本登场了!



狂热节拍5 MIX

AC	厂商：KONAMI　类型：DJ · SLG
	其他：可两人对战　发售日：99.9

"狂热节拍"的系列最新作终于登场了。这回在玩家熟悉的游戏系统下又加入了种类更为丰富的新曲。此外，本作中的华丽技巧艺廊更展现十足的魅力。



也来检视一下音乐吧!

到目前为止，"狂热节拍"都是以现今活跃中的歌手、音乐人为游戏创作曲子。至于"DDR"则是将现有的热门歌曲收录在游戏中。而这次的"狂热节拍5 MIX"会有哪些知名的人物参与创作呢?

总收录曲数40首以上!

相信吗？"狂热节拍"系列居然已经推出第五代了，这回玩家们除了可以享受到各种不同曲风的音乐之外，还有全新的音乐登场，其中包含了收录在家用主机版"GOTTAMIX"的原创曲，以及数首在前作中相当受欢迎的曲子，再加上收录自"DANCE MANIA"专辑中的曲子，全部超过40首哦!



←出现在「GOTTAMIX」中的曲子，可以练习街机版的曲子。

The next generation beatmania deluxe version
beatmania IIDX 2nd style

狂热节拍II DX2

AC	厂商：KONAMI　类型：次世代DJ · SLG
	其他：可两人对战　发售日：99.9

这是"II DX"系列的最新作品。除了收录了数量丰富的曲子外，玩家们还可以向系列最多的曲子挑战，同时还可以和"DDR"连线挑战喔!





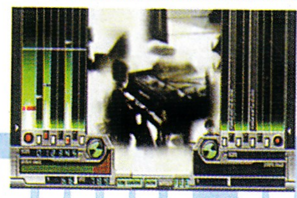
↑画面的设计变得更加美丽了，相信这点玩家应该都可以轻易地感受出来。

还可以与"DDR"连动!

在不输给前作的"substream"中，加入了20首以上的新曲。同时在本作中还追加了与"热门吉他"相同的高速编辑模式，对于已经熟练各种技巧的高手玩家来说这应该是个好消息，对了！本作的筐体还可以与"DDR"系列连线喔!



→帅毙了的迪斯科音乐，一定要好好地玩玩。



←除此之外，这回还有许多与「狂热节拍」风格不同的曲子。

MORE MUSIC! MORE DANCE!!M

“流行音乐”的系列最新作，让大家看看全新的发展！



流行音乐3

AC	
	厂商：KONAMI
	类型：音乐SLG
	其他：可两人对战
	发售日：99.9

在家用主机版“2”的发售后，第三代的“流行音乐”也要登场了，这回除了有个性十足的新角色外，还有更多的新曲、更丰富的新模式。



22首以上的新曲！检视一下新模式“HYPER MODE”！

在这款新一代的“流行音乐3”中，玩家们将可利用J-POP、摇滚、卡通歌曲……等音乐来游戏，而这回收录的新曲也多达20首以上喔！其中包括了多首广受欢迎的J-POP曲子，相信喜爱此类曲风的玩家一定会很高兴。至于模式方面，除了曾在前作中登场，可让多位玩家同时游戏的舞会模式共有四种，另外还有可以连线挑战3首曲子的超级模式。

在DC版中还可以享受到HYPER MODE的乐趣！



于9月14日发售的DC版“流行音乐2”中，追加了许多在街机上玩不到的模式。而在这些模式中似乎也包含了HYPER MODE在内，喜爱本作的玩家一定要试试！



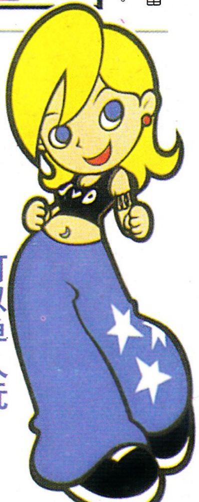
←除了超级模式外，还有其他丰富的模式，玩家们可以热闹地游戏。



流行舞台

AC	
厂商：KONAMI	类型：音乐SLG
其他：可两人对战	发售日：99.9

接着……必须利用双脚的配合来狂舞一番的“流行舞台”也要登场了，你可以成功地向10个按键挑战吗？



可以单人玩！也可双人热闹地玩！



这回要以双脚好好地体验一下！

这款游戏到底要怎么玩呢？其实这是一款融合了“DDR”的运动要素、“流行音乐”的音乐变化及与角色们的作品。游戏中，除了有各种新曲子之外，还收录了在“狂热节拍”中出现的J-TEKNO、SPY……等20首以上的曲子，供玩家们选择哟！



→在这里将会出现许多“流行舞台”原创的可爱角色。



看过左图，相信玩家们一定可以了解本作左右各有5个按键，这个在“DDR”中为双打的踏垫，在“流行舞台”中却可以让1人或多人同时玩……就请试试让2人或更多的人一起挑战看看吧！

ORE BEMANI!!!

舞 情报

自去年10月以“Dance Dance King”为篮体题目的众多“DDR”的翻版街机登陆京城，各大街机厅中均可看到许多乐此不疲的人们狂热的感受这跳舞机的无穷魅力。本人曾在家创下跳一首“Butterfly”达七百万分的恐怖记录。至于“狂热节拍”似乎就不如“DDR”这么风光，不过曾见到一专业DJ在商场的街厅中令人瞠目结舌的花哨表演。可以说KONAMI走这条音乐路线真是一场Revolution！

——SHADOW PHOENIX



『舞&安迪』 加拿大· Cathleen Li

乱舞势力之街头档案001

也许“乱舞势力”的特别版真的要退隐江湖了，无论如何装扮似乎都无法达到玩家心目中众英雄（雌）的完美形象，所以暂时让这些缱绻在势力中的乱舞人物休息一下，有朝一日他（她）们将自己形象“完善”得能够不再令大家的眼睛“污染”，不再成为大家的“呕像”时再挥师《电软》，风云再起（他们可不是东方不败哦）。

本期起新开设的“街头档案”，主要“播放”同样来自SNK格斗游戏中的很特别甚至很搞笑的镜头，希望大家能够在格斗的“血雨腥风”中Relax一下，放松自己的心情，再次体会这股势力的新乱舞Taste（另外读者在游戏时如果有类似此档案中的镜头，不妨找个相机拍下来后寄给我，我这儿先说谢了。）！

——SHADOW PHOENIX

无影腿与交叉防御

↓不知草雉京与椎拳崇在搞什么？难道崇防御的是京类似“剑气”的“腿气”吗？



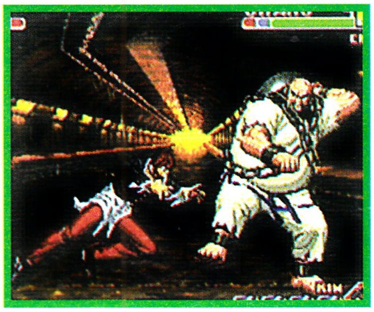
霸王餐的结果

↓草雉在将刚从“兰亭”跑出的吃霸王餐的特瑞和K'臭揍一顿。



奔向“爱”的怀抱

↓八神疯狂地向陈可汉跑去，陈要八神尝尝与铁锤同抱的味道？



钱，钱，钱，到底在哪里？

→MAXIMA和莉安娜在找遗落在地上的钱，而坂崎良是在后悔得捂面而泣吗？



K'的真正职业

←特瑞十分享受地躺在地上让按摩师K'完成他的工作，他一定感觉很爽。



捣乱者，给我打！

↓KING在一旁似乎在命令罗伯特攻击红丸，是红丸在咖啡厅捣乱了吧！



青春交响曲

↓正值血气方刚的K'和全勋像跳舞般地“歌颂”青春。

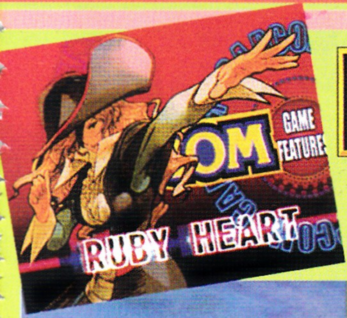


一起回家喝茶吧！

↓舞和安迪正在叫蔡宝健，“走，一起回家喝茶吧！”（为什么叫的不是我S·P，哼，叫也不去！）




剑客异闻录
苏醒的苍红之刃
~侍魂新章~
这是两把太刀轮回的故事
隐密剑士
九葵 苍志狼
霸王丸／花房 迅卫门／服部 半藏／娜可露露
铳士浪／七坐 灰人／吉野 凛花
十六雉 夜血／旋风卧龙／沙耶／乱凤／命／胧
霸业三刃众
九鬼 刀马
对应
Pocket Station
SONY





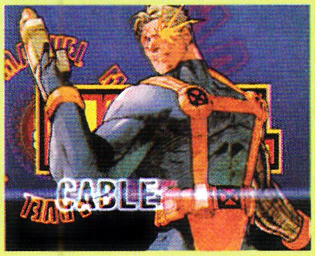
MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

漫画英雄对卡普空2

～群雄新章～

CAPCOM“漫画英雄对卡普空”的续篇新作品，这次还有新的原创角色登场哦！





AC	厂商：CAPCOM　类型：FTG
	对应：VMS　发售日：2000.3

DC	厂商：CAPCOM　类型：FTG
	媒体：GD-ROM　发售日：2000.3.23

系列最新作2000年春在街机(NAOMI)和DREAMCAST上登场！

聚集了漫画英雄与卡普空的角色，并且一同进行激烈对战的就是“漫画英雄VS卡普空”了，而其第二款作品即将与玩家们见面了！时间预定于2000年春天在街机和DC上面同时发售。在登场角色的数量方面，现在尚未明朗，不过似乎会是该系列登场以来人数最多的一次。在战斗人数方面，这次也采用了3对3的战斗方式，这是已经确定的。除此之外，通过DC的虚拟记忆体(VM)，玩家将可以在DC和街机上面交替使用属于自己的资料记录哦！



←新角色隼人。来自于“星际悍将”系列的角色。从3D变到2D，让人感觉到一股新鲜感。

↓画面、声光效果和攻击方式都有了大幅度的強化，美丽且爽快的战斗就此展开！



战斗系统为3对3的模式喔！







新要素“多重超级组合技”！

STORY

“波蚀之铠”……
这一开始只不过是一个普通的传说罢了。
而且是一个永远不会发生的传说。
但是，现在它出现了。
在一次偶然的发掘中，命运的丝线再度被牵动。
这些生长在海上的生物，便成了异形的姿态并带来了死亡之风。
就在不祥之影要把希望之光给遮住的时候，战士们再次集结了。
并且一同向“发端之海”与它的深渊前进……

虚拟记忆体将会如何的运用呢！？

玩家在街机上可以将虚拟记忆体插入，并且利用此虚拟记忆体，似乎可以让街机有所进化。此外反过来说，玩家可以用街机版的相关设定让DC版的也有所进化。不过到底会有什么样的变化，现在尚未明朗就是了……

DC　NAOMI

虚拟记忆体



将会如何的进化呢！？

再度掀起格斗之岚的不败英雄，出动！！




新主角
洛克·霍华德



传说之狼
特瑞·伯格



还有其他10位新角色也将现身！

〔饿狼〕GAROU MARK OF THE WOLVES

饿狼传说·狼之印记

NG 厂商：SNK 类型：FTG
媒体：卡带、CD-ROM

"饿狼传说"系列游戏的最新作！！

"饿狼传说"系列第9款游戏终于亮相了！不过它并非是3D而是2D对战格斗游戏。使用硬件是MVS（街机用NEOGEO），而不是HYPER NEOGEO 64。时代背景设定在吉斯·霍华德死后10年，新的故事及多位新角色，再度引爆新一代的"饿狼传说"！



↑左方为新主角洛克，右方为特瑞。吉斯的儿子——洛克所使用的招式，看起来类似特瑞的火焰冲拳……

登场角色

除了特瑞之外竟然都是新角色！主角洛克·霍华德是吉斯的遗孤，被特瑞抚养长大。为了追查有关亡母的消息，因此便决定参加"Maximum Mayhem King of Fighters"。



↑角色选择画面，经过10年后，特瑞剪去长发，也没戴着帽子。

洛克·霍华德

17岁，吉斯的遗腹子。由特瑞抚养长大。幼年时母亲因病丧生，对于没有救母亲的父亲吉斯怀恨在心，现在与特瑞一起旅行并锻炼技能。



←这是双重裂风拳？他也会使用父亲的招式哦！

特瑞·伯格

35岁，与宿命中的少年——洛克有了命运中的相逢后，便踏上前往南镇的旅程。对经常感到傍徨的洛克，经常会提供正确方向……



←这是大家熟悉的必杀技「火焰冲拳」。

金得藩

20岁的跆拳道高手，金加藩的长男。个性吊儿郎当，经常不去道场修炼。不过，拥有格斗方面的天赋异秉，能使出自成一派的招式。



→个性虽然不正经，但是实力却在父亲之上。

金杰藩

19岁，金加藩的次男。拥有旺盛的向上心，经过苦练之后终于学会父亲的奥义"凤凰脚"。正义感比父亲还强，绝不允许罪恶存在！



→和哥哥不同，弟弟的个性比较象父亲。

序 幕

自从邀请函寄来后，少年就一直很傍徨。因为吸引世界各地格斗家的格斗盛宴"King of Fighters"即将召开。自从主办者吉斯离奇死亡以来，就不曾再举行。少年再重读一遍，信中写着："这是一封'Maximum Mayhem King of Fighters'的举办通知信。举办的是久违10年的'King of Fighters'。身为前届优胜者的您，请以卫冕冠军者的身份参与这次盛会。另外，也请您务必携同洛克先生一起来共襄盛举。身为主办人的我将提供特别的优胜奖品，那就是有关洛克先生母亲的……海兰家执事——亚诺德·赛巴斯強敬上"。于是少年对着准备参加的特瑞说："请买2张往南镇的票吧！"



去年底SNK终于推出了人气作品《饿狼传说》的最新作，恢复2D形态的「饿狼」会否再次「啸」傲江湖呢？

——SHADOW PHOENIX

呼啸风云饿狼再度杀意腾腾

新系统

这次的“饿狼传说”中，系统方面做了大幅度的变更。它废除了“饿狼传说”系列游戏中著名的“战线移动”系统，使战斗变成单一战线的战斗。除此之外，新作还收录了许多新的系统哦！在这期的报道中，将介绍众多新追加系统的其中2项，它们分别是可以任意设定角色的力量提升时机的“T.O.P.系统”，以及战斗中可以回复体力的“及时防御”。请大家仔细研究新追加系统的内容吧！

T.O.P.系统

在本游戏中，角色可借由此实时残余体力的量来提升威力，而且玩家还可以任意选择威力提升的时机。以上所介绍的就是所谓的T.O.P.（为Tactical Offensive Power的缩写，取每个字的英文字首，命成TOP）系统。在比赛开始前移动生命槽上的白色部分，从3个阶段来选择提升威力的时机。然后，在比赛中生命槽到达白色部分的话，角色的身体就会一闪一闪地发光并进行“T.O.P.启动”。

选择威力提升的时机

前

比赛一开始就提升威力。所谓的先攻型。

中

当体力剩下2/3~1/3左右的话提升威力。

后

当残余体力过少的话会提升威力的逆转型。



启动T.O.P.!



←当生命槽到达指定的白色部分时，会启动T.O.P.！身体发光就表示正在启动。启动时，角色将会享有各种特征。

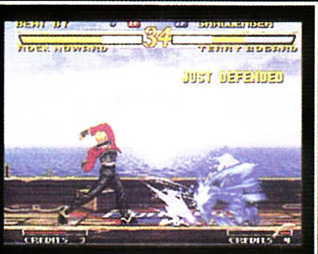
→启动T.O.P.的时候，攻击力会提升，体力会慢慢回复。另外，玩家也可以使用各个角色所特有的“T.O.P.攻击”哦！

T.O.P.攻击



及时防御

在快要遭到敌人攻击之前进行防御的话，角色的身体就会发出蓝光，并可稍微回复自己的体力。这就是本游戏这次新追加系统之一的“及时防御”。及时防御不论是在地上或者在空中都可以使用。在这次新作的比赛中，如何善加利用此系统，则对玩家的胜败将会有很大的影响。



↑快遭受敌人攻击之前防御。成功的话会出现“JUST DEFENDED”的文字，自己的体力会稍微回复哦！

双叶萤

16岁，与“伊卢胜”一起旅行的少女。她的父兄在母亲去逝的同时下落不明，当听到格斗大会中有人长得象他哥哥时决定出赛。



←双叶萤会使用能从手掌发射气的中国拳法。

马尔可·罗德利盖斯

40岁，为极限流巴西分部的门徒。在初出茅庐之际挑战坂崎良大败，因而出家进入极限流。之后不断努力到成功地被任命为师父。



←坂崎良从第一线退出后他就是极限流最强者

北斗丸

14岁，自幼就在深山修练不知火流忍术的男孩。由于正值青春期，于是决定下山一探外面世界。“我的忍术在都市一样吃得开，要不要试试看？”



←修练不知火流的北斗丸，也会使用木棒。

凯宾·莱安

37岁，好朋友被某人所暗杀，并不知对方是何人。于是好朋友的儿子马奇拜托他找出杀人凶手。现在他已知道了暗杀者的真实身份。



←凯宾是使用SWAT佣兵术战斗的警察

牙刀

26岁的高傲男子。父亲逼死了母亲，因此寻求力量以打倒父亲。为了修练终极的拳法，而环游世界不断修行。其来历并不明，但不是中国籍的男子。



→高傲的一匹狼，很神秘的人物。

B·洁妮

19岁，是世界大财阀邦恩家的独身女，因为厌恶不自由的生活，因此组织义贼集团“里林奈兹”。为了争取高额的奖金而参加格斗大会。



→率领义贼集团「里林奈兹」的洁妮。

假面翼狮

27岁，维持不败纪录而达到巅峰的摔角手，是孩子们心目中的英雄。被突然出现的神秘男子所打败而丧失自信，又因孩子们的声援而又恢复信心！



→因为是职业摔角手所以擅长投掷技。

自由人

24岁，在贫民街中度过大半的人生。只有在快接近死亡时才感觉到自己的存在。听到最強最坏的魔人要参加格斗大会，因此兴奋地报名参加。



→自由人为了身历危险而参战，是危险人物。

指点江山传说依旧气势汹汹

迷你情报

本作的新主角洛克·霍华德其实是曾经在「饿狼传说3」的结尾动画中登场的少年，如果不相信的话，可以重玩「饿狼3」确认看看哦！游戏中出现了许多的新角色，其中有使用极限流的，有使用不知火流的……等等，其中有串联整个系列的角色喔！

紧急速报

流行音乐GB（暂）



好消息！游乐场中最为大家熟悉ACT游戏系列即将在G B 上登场喽！顽皮可爱的人物们、活用流行乐的音乐，还有只有在“狂热节拍”系列中才能享受到敲击键盘的乐趣。真的是非玩不可！

PS	厂商：KONAMI　类型：ACT
	发售日：2000.3.30



在GAME BOY上举办一个流行乐PARTY！



在电玩游乐场大受玩家好评的“流行音乐”，现在已经决定移植到GB版喽！虽然在街机上是以敲击9个按键来演奏音乐，但是这次GB版的设计却改成自由操作5个按键来进行游戏。可是……按键的数目变少了，那游戏的趣味性会不会因此而大幅降低呢？哈～别想太多了，即使按键的数量在设计上被减少了，但是“流行音乐”的乐趣可是不会因此而减少的喔！请玩家们放一百二十个心。相对于“流行音乐”系列只以Club Music为中心设计而成的方式，本作“流行音乐”的特征则是毫无章法地收录各种不同形态的音乐。因此，我们相信其中一定会有让玩家觉得情绪高昂、热血沸腾的音乐。总之，无论如何请您一定要试玩看看哦！



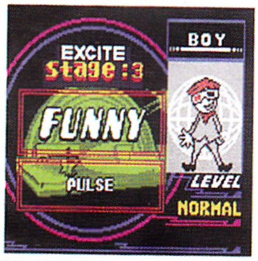


↑游戏规则与“狂热节拍”系列相同，只要配合渐渐逼近的POP君敲击按键即可。不过在本作中还增加了会对玩家产生阻碍作用的的阻挠手段。

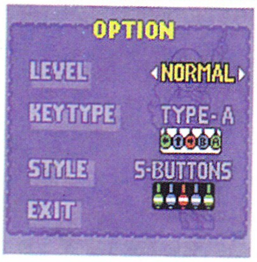
随着流行音乐的节奏一同敲击出美妙的乐章



↑女孩们的流行音乐、电子音乐……各式各样不同的曲子都收录在其中。



→在游乐场中大家所熟悉的曲子当然也会收录喔！



←在设定画面中可以设定你想使用的按键数。

各式各样的模式都可尽情玩乐！



←什么！还有GB版的原创模式？到底收录的是什么内容呢？现在可是个秘密呢！



公开游戏的各种模式！

街机版的基本模式，就是游戏开始时，玩家可以从4种模式中自由选择其中一种。由于各个模式的难易度都不相同，所以玩家要选择一项比较适合自己的模式来开始进行游戏。

↓这里是模式选择画面。依照选定的模式，登场人物也会不同。



BEGINNER

这个模式的目的在于教导游戏的基本规则及操作方法，只需通过一首指定曲的考验。从来未玩过“流行音乐”游戏的玩家，记得从这个模式开始喔！

NORMAL

此模式的设计，为先从各关卡安排好的乐曲中选出自己喜欢的曲子，总共要通过3关。因为这里并没有阻挠手段，所以实际玩的时候比想象中简单。

EXCITE

与NORMAL模式相同，也是由自己选好曲子后，通过三道关卡。但是，由于会出现阻挠手段，所以难度也会比前一个模式难上许多。

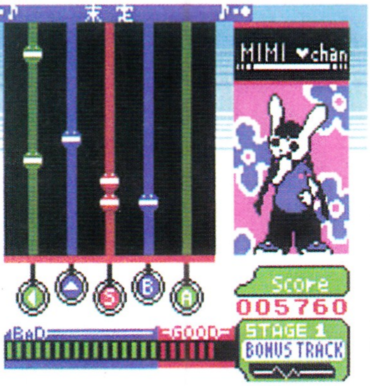
SURVIVAL

此模式只能照着设计好的乐曲依顺序进行。与其他模式不同的是，游戏开始时量表是呈现满格状态，每有失误便会逐一减少。很刺激喔！

可以演奏的乐曲“滴啦哩啦哩”～试听看看吧！



在这次的GB版游戏中，不仅从“流行音乐2”、“流行音乐3”中精心挑选出多首最受欢迎的乐曲，还加上特别为GB版所设计的20几首原创乐曲。真不愧是以收录大量著名乐曲而闻名的“流行音乐”系列，相信玩家一定都会对这个游戏很感兴趣，很想知道其中到底都收录些什么乐曲吧！



←您一定要来听听本作超越GB界限的音效。相信您一定会感到相当惊奇「怎么能做到这种境界！」

怎么能做到这种境界！令人惊异的音质，必听

中国风篇



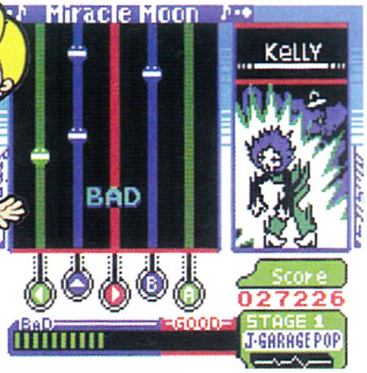
←这是从街机版「流行音乐3」中移植过来的曲子。曲名为「Kan Ton」。



←曾在「狂热节拍」出现过的「J-TEKNO」是名曲中的名曲。

收录20首榜上最受欢迎乐曲





←街机版中的隐藏歌曲「奇妙的月光」，也被收录其中。抒情的节奏让人陶醉。





→这就是可以使隐藏曲显现的通关密码，赶快记下来！

游戏的另一项设计，就是如果玩家在达到一定条件后，就可以演奏原本的隐藏曲喔！当隐藏曲开始变成可以玩时，在GAME OVER的画面中就会出现通关密码，而且如果在下个新游戏开始前便输入此通关密码，就可以从头开始玩隐藏曲。赶快来霹雳啪啦地演奏，让所有的隐藏曲全部出现吧！



←在输入通关密码的画面中，输入刚才记下的密码，就可以玩隐藏曲。



←因为这是CBC的软件，里面的图表、图画都相当漂亮，而且光是背景就非常地豪华。

流行音乐的画面感觉很不错吧！





←如果曲子结束时量表没有维持在一定的程度，就会GAME OVER。

千万小心不要出任何差错！

为了感谢玩家阅读这篇报道，因此在报道最后我们要为您稍稍透露GB版的原创乐曲。请看画面左方，如同其名“WEST”一样，歌曲充分表示出西部开拓时代的气氛，曲名就叫“德克萨斯神枪手”。右方的画面则是“RUSSIA”，是带有民谣风味的“吉普赛舞蹈”。如果想知道这些乐曲究竟为何，最好的方法就是实际玩玩看，亲耳感受一下吧！

↓主题是在荒野中奔跑的狼？嗯，真想赶快听听究竟是怎样的曲子。



原创曲

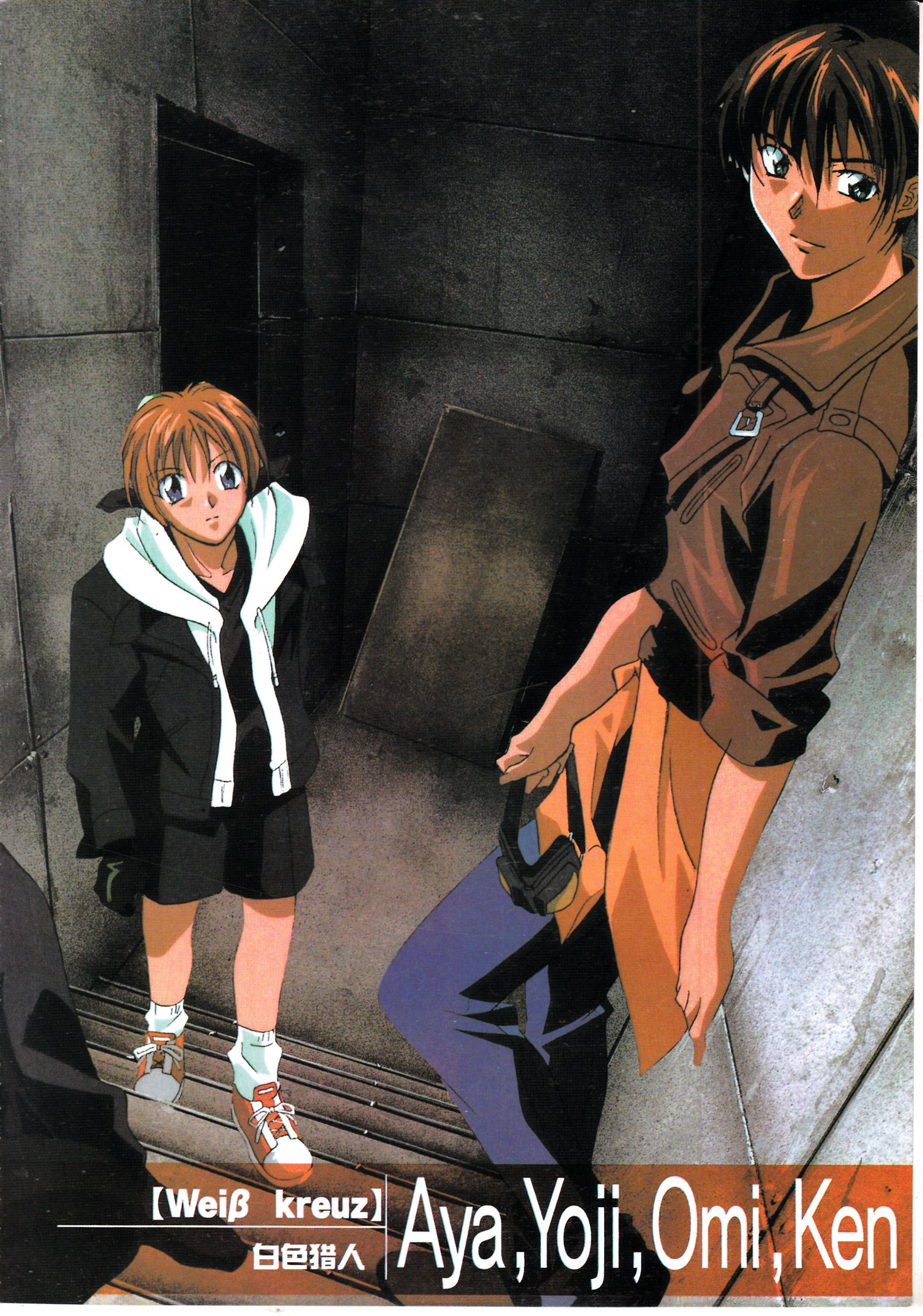


↑在第3关登场的曲子。难度应该相当高。

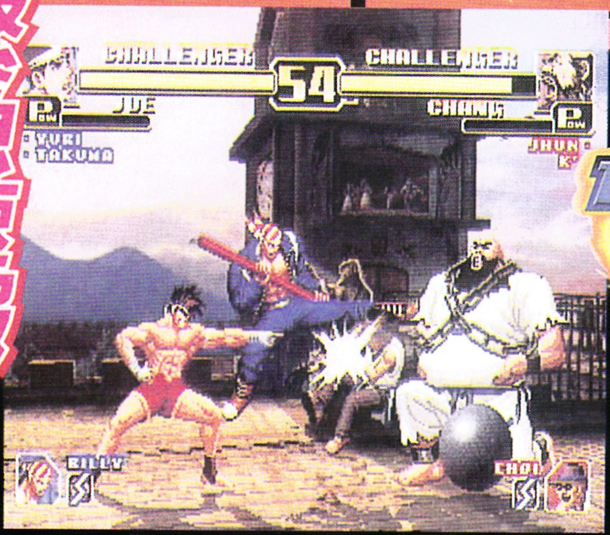
也有原创曲喔！




《电子游戏软件》
2000年5月


【Weiß kreuz】
白色猎人
Aya,Yoji,Omi,Ken

紧急速报



THE KING OF FIGHTERS EVOLUTION

格斗之王'99进化篇

各位请注意看左方的照片！从未在街机版及NEO·GEO版“格斗之王'99”中登场的比利·肯恩这次也登场啦！而且，还是出现在最新原创舞台中喔！

DC	厂商：SNK　类型：ACT
	媒体：GD-ROM　发售日：2000.3.30

强化后的“格斗之王'99进化版”就在要DC上登场啦！

将SNK热门人物汇聚一堂的格斗巨作“格斗之王”系列，在这次系列最新作“格斗之王'99进化版”中，又将增添许多原创要素，并在DC上推出喔！而在这回的游戏中，由于主角将由草雉京换为K'（K·达什），所以剧情故事也将全新的面目和玩家们见面。至于游戏系统方面，也将有大幅的改变。过去3对3的队伍对战，也将新加入专门执行援护攻击的“打击者”，所以未来将变成4对4的对战喔！

格斗之王最新角色



K'（K'·达什） 隶属于举办这次格斗大会的秘密组织。格斗能力也移植自草雉京，为了控制此项能力，他在游戏中一直穿着红色特制外套。

牧岛 和K'隶属于同一个组织。由于身体全身上下似乎都曾经过人工手术改造，所以在战斗中可以将所有威力都发挥出来。

威普 间谍工作的个中好手。为了借助她的特殊能力，拉尔夫一行人将她网罗入队。而“威普”这个小名，是克拉克帮她取的。

包 以超能力来战斗。就一名超能力战士来说，他的能力尚未成熟。为了能如同雅典娜及拳崇一般，能在战斗中鹤立鸡群而努力。

金勋 他是金家潘的同门死对头。和金家潘相比，是极端理论派。一心以修正金家潘为职志，将以毛遂自荐的方式加入队伍。

第4人将以“打击者”身份参战

这次一支队伍将由4人组成。也就是将过去3对3的队伍，再加入所谓“打击者”这名专门用来执行援护攻击之用的角色。而打击者只有在画面下方所显示有“打击者图示”之时，才能够叫进来参战。各角色的行动也各自不同，有的会攻击、有的会回复体力。



←依序决定好3名主力队员后，第4人就是打击者。

↓打击者的动作会随角色而有所不同。特瑞会以击地波来进行攻击！





↑真吾抓住对手的脚，让对手呈无防备状态，再由其他角色来攻击。

在回避的同时进行移动 “回避移动”

由于“回避移动”是进化自前作中的紧急回避动作，所以可以在回避对手攻击的同时进行移动。并且分为可拉近敌我距离的“前方”，以及先拉开敌我距离后，再立刻前进的“后方”两种。



←在产生残影的同时移动，闪避飞行道具的同时前进。

两种的“威力提升模式”

借由攻击对手来增加累积量的“威力量表”，最多能够累积到三条。而借着这三条量表的消耗，可以让角色在一段时间内威力提升。其中“反击模式”是属于可任意使出超级必杀技及较容易组成连续技等的攻击重视型。而“防护模式”则是属于防御至上，体力不易削减的防御型。



反击模式

防护模式



本页将满载DC上所备有的最新原创要素！

在这次的DC版中，不但有着名式名样的强化，还追加许多过去在街机版或NEO・GEO版上所没有的新要素。除了以下所介绍到的部分外，未来预定还会追加原创模式、网络连接、以及和NEO・GEO POCKET之间的连接等新要素喔！



←新角色的全勋。所使用的格斗技和金家藩似是而非。

这就是Dreamcast版的角色选择画面喔！



↑一开始就能选用京和庵。在画面中央克里扎利德上方有一排"EXTRA STRIKER"的文字出现喔！

最新原创舞台



←这是DC版上所追加的原创舞台。背景是以多边形所构成，画面深度则以3D来表现。

视觉效果也大幅强化！



→香澄的超级必杀技一再击中对手，而呈现出半透明的视觉效果。仔细一看，效果还是看得透的。

草薙京 一开始就可以使用京与庵 八神庵



直到目前为止，一直都是游戏主角的草薙京以及他的死对头八神庵，这回这两人在街机版中变成了隐藏角色，必须要满足特定条件后才能够使用。不过在新作的DC版中，则是一开始就会出现在角色选择画面中，让玩家直接选来使用。





→京的服装将由原来的学生制服更换为便服登场。



←新超级必杀技－析爪枋。从爪枋到鬼烧均能使用。

也能够使用最终头目克里扎利德

过去无论在街机版或NEO・GEO版上，都无法使用最终头目克里扎利德。这回在DC版中可是一开始就能够使用。并且还新追加属于克里扎利德个人专用的打击者动作喔！

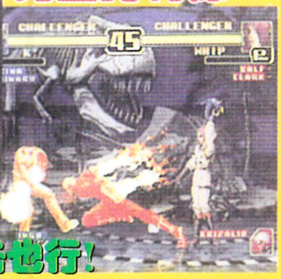




←令人望之生畏的克里扎利德。玩家终于可以操作了！

克里扎利德





→这就是克里扎利德的打击者攻击画面。一面突进、一面以火炎攻击对方。

拿来执行打击者攻击也行！

多位全新角色即将登场！

在DC版中，做为打击者专用的"EXTRA STRIKER"，其中预定将会有草雉京、大门五郎、神乐千鹤、麻宫雅典娜、山崎龙二及比利・肯恩等六名角色全新登场！玩家只要进行游戏后，便能够得到点数，而当您点数累积足够后，便可以选用EXTRA STRIKER。还有，除了这次所介绍到的六位角色之外，好象还有目前尚未能见到的特殊型打手的样子……

Dreamcast专用 特殊型打击者	
草雉京	大门五郎
神乐千鹤	麻宫雅娜
山崎龙二	比利・肯恩



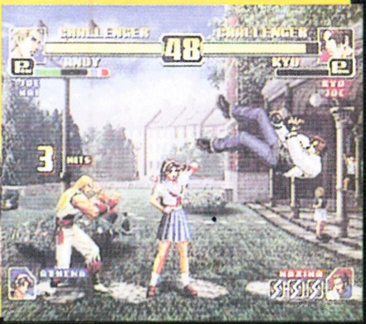
↑EXTRA STRIKER全是打击者专用角色。

→竟然连打击者动作也可以让我们看到？而且由京及红丸所组成的日本队也会复活！

大门登场



↓麻宫雅娜和草雉京，这两位将穿着专用服装登场。雅典娜是穿水手制服，京呢？



特報





街头霸王Ⅲ
双重冲击



《街霸III》系列游戏被移植到Dreamcast上应该是该系列进军家用机的第一炮，可以说是一款伟大的呕心沥血之作。

DC	厂商：CAPCOM　类型：FTG
	媒体：GD-ROM　发售日：99.12.16

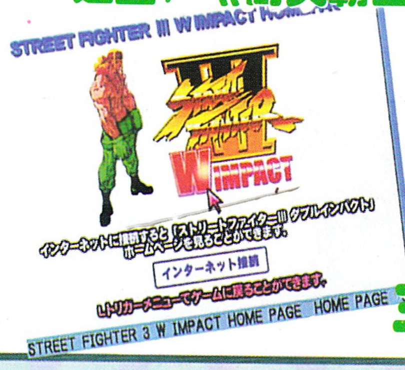
Dreamcast版本中各式各样的

要素公开介绍！！

①通信机能？
②可否使用的角色？
③可否使用的秘密角色？

上期的彩页已经为大家介绍了本作的基本系统，这次介绍的部分便是有关于通信机能的情报。《街霸III》不仅设有让读者能够提出疑问、意见交换及公告栏专用的网页，也能够使用一般游戏中无法做到的设定模式下载，满载了各种超级实用的要素喔！此外，街机中无法使用的BOSS角色据说也能够在这次DC版的《街霸III》游戏中使用哦！这位角色到底是何方神圣呢？

这里，《街头霸王III 双重冲击》的主页是也！！





←值得注意的情报在这里都可以找到，快去上网吧！

新形态游戏设定

DC版《街霸III》游戏中追加了一项网页下载的设定模式。超级奥义技气槽格数的增加、防御中可任意发动阻碍技、游戏速度调整等等的设定应有尽有，在街机版游戏中所看不到的模式，在这款DC的移植游戏中都可以玩得到哦！



←下载过后选择至设定画面。共有5段以上的项目！

超级奥义技

竟然也有这样的画面



↑虽然只有3段却能够积满至9段的量值！

防御中皆可使用出阻碍技巧



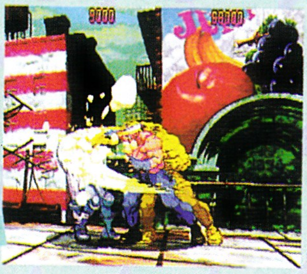
←防御后便能任意的发动阻碍技。适合初学者！

气槽表示的“ON”、“OFF”设定

发动超级奥义技巧



体力、超级奥义技巧启动



游戏速度调整



息吹的挑拨

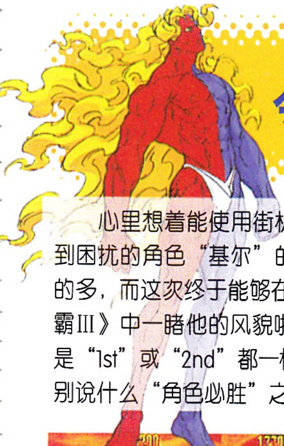
←若想拖延时间，进行挑拨时会挥动手腕且恢复量值喔！

特尼的表情扭曲了



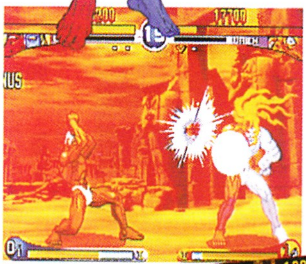
←在角色被击中的同时，脸部表情会一瞬间变得扭曲？

令玩家伤透脑筋的“基尔”也能够使用！



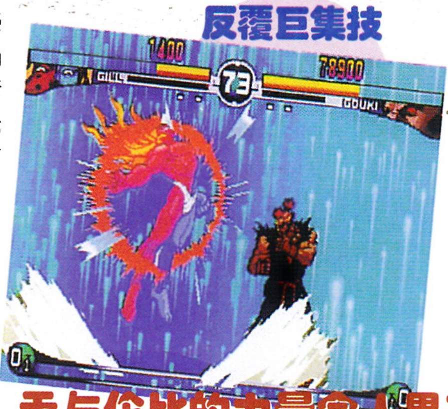


心里想着能使用街机版令玩家感到困扰的角色“基尔”的人实在相当的多，而这次终于能够在DC版的《街霸III》中一睹他的风貌啦！而且无论是“1st”或“2nd”都一样能使用，可别说什么“角色必胜”之类的话啦！



←基尔与尤里安是对兄弟。外形和技巧都很相似。

反覆巨集技





←↓能将体力全回复的超级恶“反覆巨集”和超级奥义技“陨石流星脚”！即使是豪鬼也难以架。

陨石流星脚

无与伦比的力量令人畏其如神

冰之祭礼



炎之炼狱



←↑从左右双方向用飞行道具攻击就产生两种必杀技。



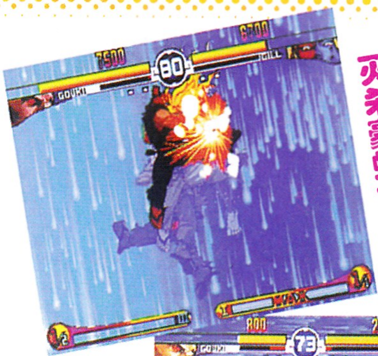
果然是超强的啊！

因强者而喜好、因过强而厌恶，豪鬼也会再在游戏中登场！



这次游戏中的隐藏角色当然不光只是基尔一个人而已。在多数街机厅因为能力过强而在机台面板贴上“禁止使用豪鬼”标示，及玩家使用豪鬼时竟无人敢挑战的这项传闻，各位应该都听说过了吧！是的，这次在系列游戏中称超強魔战士的豪鬼也能够在“2nd”中使用喔！那么“1st”呢？豪鬼本身是不会在“1st”中出现的。反正已经能使用基尔也已经算是很不错的啦！只有在这次DC版游戏当中才可看见基尔对豪鬼的对人之战，这场梦幻对决的梦幻游戏即将实现喔！

灭杀豪螺旋



阿修罗闪空

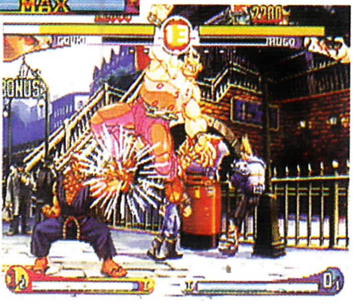


灭杀豪波动



←→豪鬼的两种超奥义，实际上他的超奥义比其他角色都多上许多，厉害吧！

漂亮的阻碍技



←→比起基尔，豪鬼的攻击力较强，但防御力就相对弱了些。


午夜凶铃
第一惊栗
リング
the Ring.
注意啦！
终于登场游戏业界
午夜凶铃
引发无数沸腾话题的
究极恐怖
Dreamcast
DC
厂商：角川书店　类型：AVG
媒体：GD-ROM　发售日：2000.2.24
Asmik Ace


PlayStation
你的死
使我变得更强
『陷阱』（罠）被称为是被诅咒的太古之秘术……
主人公丽娜唯一的武器就是“陷阱”，
来自大海的孤岛——阿兰达尔之地中传说的时空石传说
的研究者手中，
尽管是偶然发现，但是极神秘的秘术。
陷阱：【扬空爪】
从空中出其不意地出现钢制捕获陷阱，
将猎物的足部“擒”住后上锁并上卷吊
至半空中。
陷阱就是要令敌人毁灭……
蒼魔灯
SOUMATOU
PS
厂商：Tecmo 类型：AVG+ACT
媒体：CD-ROM 发售日：99.12.9
苍天之下 魔影阵阵 灯灭烛飞

在所谓的雅京之都展开的爱恋与战斗的冒险。为了解开突发的众多不明之谜，女高中生元宫茜前往异世界，与作为龙神之神子的守护她的8名男性（八叶）一起展开梦幻的恋爱绘卷！

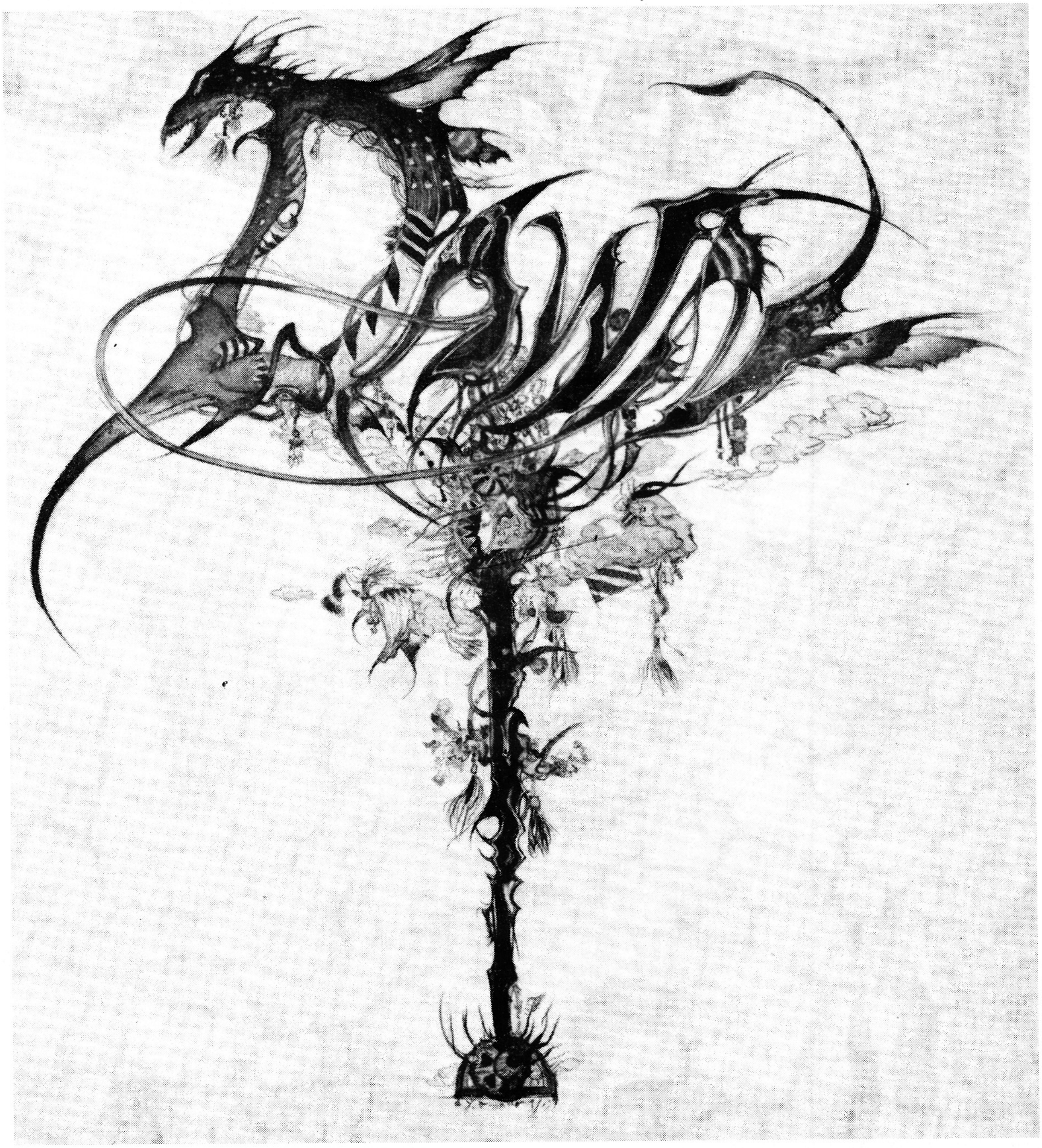


PS 厂商：光荣 类型：恋爱AVG
媒体：CD-ROM 发售日：2000.3

在遥远的时空之中

电子游戏软件

二零零零年一月——六月合订本



《电子游戏软件》杂志社监印

Game Software

电子游戏软件



杂谈 TALKING

索尼两巨头拼命鼓吹PS 久多良木成索尼新掌门?!



本刊讯 日前，索尼高峰会议在北京举办，这是继97年第一次选择在日本以外的美国召开索尼董事会又一次在引人注目的举措，在世纪末选择中国召开索尼董事会其背后的含义不言自明。中国在世界、在索尼眼中都占有很重要的地位。值得我们注意的是，索尼现董事长大贺典雄(我们在《收藏纪念版·游戏业争霸战》中有介绍)及索尼总裁出井伸之不同场合均特别提到PS游戏机。大贺典雄在回答中国记者关于二十一世纪尖端产品时，大贺认为PS2是代表作。出伸之在北京大学讲演时，几次展示索尼机器狗玩具，“它不只是一只简单的宠物，其技术量不亚于计算机”。在回答关于索尼的代表产品时，出井认为收音机、随身听和PS游戏机是索尼的代表产品，使索尼从一个以技术为主导的公司，转变为领导时尚，创造潮流的公司。特别是PS2，“它已超出了游戏机的概念，而是让大家去寻找新的理想。把们引向快乐的意境中。”两大索尼巨头都推销PS2，很耐人寻味。

另外据传：索尼娱乐(SCE)新掌门人久多良木健有可能出任索尼总裁一职。这实在是令人吃惊的消息，因为久多良木只有四十岁左右，在论资排辈的日本社会中，出任索尼总裁这样显耀的职位可能性微乎其微。大贺典雄在索尼创始人盛田昭夫的提携下，41岁出任常务董事已经是很超乎常规的事了。不过，大贺就是由于索尼音乐的巨大成功而出任索尼董事长，而SCE目前已成为索尼赢利最多的公司，久多良木成为索尼总裁似乎也有顺理成章的一面，究竟事实如何，我们还要拭目以待，我们最关心的是：索尼PS何日正式进入中国?!

事件 EVENT

PS全世界产量达到7000万台

本刊讯 截止到1999年12月2日，SCE的32位游戏机PS累计产量达到7000万台。

自从1994年12月3日PS主机在日本上市以来，经过5年的时间，在世界各地热销不断，以至销量直线上升。PS成功的原因是多方面的，最能够让普通游戏者感觉到的就是软件阵营的强大。仅去年12月中，在日本发售的PS软件就超过了100款。目前，全世界累计发售的PS软件超过了4000款。这些软件为将于今年3月发售的PS2主机打下了坚实的基础，因为PS2主机打破了家用游戏机也得惯例，可以兼容PS主机的软件。

在PS主机的总产量中，日本累计生产了1677万台(1994年12月3日开始发售)，北美累计生产了2594万台(1995年9月9日开始发售)，欧洲累计生产了2733万台(1995年9月29日)。

国内的玩友都知道，PS主机的型号众多，各个产地的主机都有，很难估算出7000万台主机中有多少卖给了国内的玩友，据业内人士估计，不会超过30万台。令人遗憾的是，这些主机完全是通过非正规渠道流入国内的。21世纪了，我们仍然没有正式的游戏代理商出现。国内的玩友照旧是被世界遗忘的一群人，我们生活在无序的游戏空间之中。

当然了，在五年的销量还没超过30万台的地区——而且又是960万平方公里广大地区，SCE是不肯花费精力的。只有我们的购买力达到正常购买游戏的水平，国外大厂才会真正重视和关心我们的。

杂谈 TALKING 千禧年,SEGA 打算做些什么?

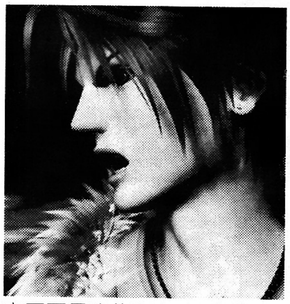
本刊讯 SEGA 美国分公司在纽约举行的第九届互动式娱乐软件展中发表了 2000 年的 SEGA 软硬件发展计。

(1) 软件方面:SEGA 预计 2000 年底北美 DC 至少会推出 160 款以上的游戏。而几款热门大作,包括"索尼克大冒险"续篇、"梦幻之星网络版"也已经正式确认将在明年日本(亚洲)版发售后,随即在北美发售。

(2) 硬件方面:SEGA 也公布了关于 DC 在北美的预估销量,预计在今年内突破 150 万台;2000 年月销售 200 万台;2001 年 3 月累积销售 600 万台。由于 DC 于 10 月 31 日在北美就已经突破 75 万台,所以这次的预测值都比之前所预估的要高出许多。而针对将在明年发售的 PS2 主机,SEGA 表示除了进一步增加软件数目之外,有可能再降价以区分品定位。

(3) 网络方面:共分为三阶段进行,第一阶段提供基本的上网、电子邮件收发服务及简单的上游戏;第二阶段提供线上游戏服务、网络对战及资料下载、电子商务;第三阶段提供完的线上游戏,除了允许玩家进行资料下载之外,更允许资料上传及交流,建立完整的 DC 游网络,而目前已经知道的是第三阶段将在明年第三季开始。

事件 EVENT SQUARE 抚育小天鹅 大部头作品登陆 WS



本刊讯 丑小鸭通常不容易令人注意,但如果精心的培育它的话,终将有一天它会长成高贵的天鹅。SQUARE 正在对 BANDAI 的掌机"神奇天鹅"(Wonder Swan)进行着呵护。

12月1日,SQUARE 宣布将自己旗下的"FF"系列、"圣剑传说"系列、"沙加"系列和"陆行鸟之不可思议的迷宫 2"移植到 WS 主机上。将这些重量级的软件移植到 WS 主机上,无疑会大大加强 WS 主机的销量。

SQUARE 对此的说法是:伴随便携式游戏机市场的扩大,我们希望通过为 WS 移植软件摸索再次进入掌机市场的机会。由于 WS 可以通过名为"Wonder Gate"的通信设备与即将发售的 PS2 主机进行连接,作为 PS2 战略伙伴关系的 SQUARE 加入 WS 的软件开发行列,是迟早的事情。

事件 EVENT 高科技犯罪花样翻新 日大学生卖盗版被捕

本刊讯 日本电脑软件著作权协会(ACCS)与千叶县警署,最近联合以涉嫌违反著作权法逮捕了一名横滨市的男子大学生。

该大学生利用在 internet 中设立主页的方式贩售盗版电脑软件"Adobe Pot oshop 5.0(日文版)",其主要对象是美术学校的学生。如果有人对他在主页上的广告语"设计者是否拥有它,会改变一生"感兴趣,可以通过电子邮件的方式进行联络购买。从 1998 年到其被捕前为止,已经贩售超过 220 份该软件,累计金额达 380 万日元(约合人民币 47.5 万元,每份 2000 多元)。

据日本警方宣称,日本国内类似事件不少,约有 20 种左右的软件遭到不法大学生的非法复制与贩售,使软件业累计损失达 2 亿 2000 万日元(约合人民币 2750 万元)。另外,通过在 internet 上下载有偿软件的作法,也正使软件业蒙受损失。

通过以上内容国内玩友可以很清晰地看出,日本的盗版业与我们相比是多么"幼稚",不但价高,而且量小。但不要忘记,我们"成熟"的盗版业让我们拥有的成百上千张盗版软件,永远也不能"改变一生"。

游戏主机销量最新情报

日本国内的销售情况

机种	到 99 年 3 月的销量	到 99 年 9 月的销量	半年的销量
PLAY STATION	1526 万台	1663 万台	137 万台
POCKET STATION	45 万台	277 万台	232 万台
DREAMCAST	90 万台	140 万台	50 万台
NINTENDO 64	436 万台	492 万台	56 万台
GAME BOY(含 GBC)	2397 万台	2534 万台	137 万台
NEO · GEO POCKET	30 万台	50 万台	20 万台
WONDER SWAN	40 万台	115 万台	75 万台

日本以外的销售情况

机种	到 99 年 3 月的销量	到 99 年 9 月的销量	半年的销量
PLAY STATION	3916 万台	4858 万台	942 万台
DREAMCAST	——	60 万台	60 万台
NINTENDO 64	1974 万台	2380 万台	406 万台
GAME BOY(含 GBC)	5536 万台	6184 万台	648 万台

软件 SOFTWARE

“口袋妖怪·金、银”热卖 日本、美国大发其财



本刊讯 11月21日,无数玩友期待的GB游戏“口袋妖怪·金、银”正式在日本发售,虽然产量受到台湾地震的影响有所减少,但仍然无法阻止热销的势头。

到12月1日,所有的预约者都拿到了游戏,任天堂宣称截止到99年底该游戏的产量可以达到500万份,不但能满足大约300万的预定者,而且可以保证其他购买者的需要。到今年3月,该游戏的产量将达到800万份。加上“口袋妖怪·红”的412万份、“口袋妖怪·绿”的398万份的销量,此系列GB软件的总销量已经超过1280万份,不知道任天堂这次会有多少银子进帐。当800万份“金、银”全部销掉后,这个数字会更加惊人的。

同日本一样,美国也正在凭借“口袋妖怪”疯狂赚钱。由华纳公司制作、已经上映一段时间的剧场版动画片也刷新了票房纪录。据称已经有100多家大玩具商得到任天堂的许可,他们会在不久的将来推出1000种以上的以“口袋妖怪”为题材的商品。电视版的“口袋妖怪”也要在15个以上的国家播放。任天堂创造出的这些可爱的小怪物,已经为其创造了难以计数的利润。

不过,红得发紫“口袋妖怪”也碰到了一些令人遗憾的事件发生:近日,美国一名七岁儿童因为吞下了一个印有“皮卡丘”图案的橡胶弹力球而被噎死了,这名儿童的母亲因此要求厂家赔偿一亿美元。虽然这家厂商并不是任天堂,但“口袋妖怪”的形象无疑会受到一定程度的损害。

硬件 HARDWARE

『X-Box』指名挑战PS2

本刊讯 根据美国华尔街日报指出,之前传闻Microsoft(微软)跨入家用主机市场的秘密武器“X-Box”就快要正式公布硬件规格了,据闻微软已经投资10亿美元在“X-Box”主机研发及通路行销上,而其锁定的目标就是SONY预计2000年3月4日上市的“PS2”。

根据目前各项传闻指出,“X-Box”有可能改采美国AMD公司目前的旗舰产品Athlon(俗称K7)作为中央处理器。Athlon的效能和价格都让人可以接受,的确是个不错的选择。作业系统也将采用特别版的Windows 2000,这也表示将来电脑游戏进行移植工作会更简单快速。

最近所传出“X-Box”硬件性能的消息,虽然还未经过正式的确认,只要是明眼的人,都可以嗅得出来,这完全是针对PS2而来的。以下则是此次传出的内容:

◎绘图处理器:3000万~6000万多边形/秒;2 Giga pixels/秒;0.18微米制作工艺效能比3DFX稍早公布的Voodoo5 6000(1.3Giga pixels/)还更强悍

◎CPU:INTEL或AMD的CPU,其他的详细资料并不明了

◎内建硬盘:4~6GB

◎作业系统:Windows2000特制版

◎相容PC游戏

◎网络系统:标准配备

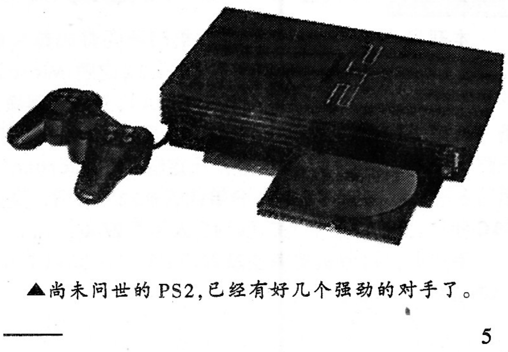
◎控制器插槽:USB控制器×4

◎发售日:预计2000年秋

◎售价:预计300美元以下

微软对游戏界一直有着相当大的野心,从在PC上不断推出新游戏、跟SEGA合作开发DC、还有在多年前便已开始秘密研发“X-Box”便是明显例子。“X-Box”目前预计2000年秋天发售,售价预计在300元美元以下(不到人民币2700元)。微软这种直接指名挑战PS2的行为,再加上DC的市场逐渐成长、“Dolphin”又紧追在后,下世纪的家用主机大战真是未演先轰动。

在近期市面有发表一本关于微软公司的书籍当中指出,当微软想要进入某一领域市场的时候,原有的公司若是可以保持平衡收支算是非常的幸运,但稍坏一点的则是市场被微软吃掉一半,最惨的则是完全倒闭。这是否也代表着电玩界在2000年的局势呢?咱们拭目以待。



▲尚未问世的PS2,已经有好几个强劲的对手了。

硬件 HARDWARE

“美国微处理器论坛”百家争鸣

本刊讯 今年2月16日，SCE曾在美国半导体论坛上公布了与东芝研发多时的高效能处理器“Emotion Engine”，并且用在最新的游戏主机PS2上，其300MHz、400MIPS、6.2GFLOPS及每秒6600万多边形（不含特效）的处理能力，让所有人惊绝。不过当所有人对EE大加折服的时候，更恐怖的新一代微处理器战争已悄悄展开。

而在日前，世界各大电脑厂商研发的精锐新世代处理器在美国“微处理器论坛”上公开亮相，其中INTEL、AMD、IBM、日立及SCE都发表了新一代的处理器规格，并都预计在两年之内上市。为各位简述如下：

●INTEL:“ITANIUM”

由INTEL及惠普共同研发六年的64位元超纯量架构处理器，0.18微米制造工艺，也是IA－64家族第一个产品，完全支援IA－32的资料及架构及MMX指令集，并有完整的多工指令处理能力，是INTEL进攻高阶工作站市场的第一先锋，预计2000年中旬上市。

●AMD:“SledgeHammer”

AMD与INTEL互别苗头的强力产品，也是第一个X86架构的64位元超纯量处理器，采用0.18微米制造工艺。而AMD也放弃以往追随INTEL的策略，以完整的X86架构与IA－64完全不相容，独立发展专属的作业系统。此外内部资料传输频宽也高达6.4GB/秒，较IA－64架构为高。预计2001年上市。

●IBM:“POWER 4”

是IBM在这次讨论会中最引起震撼的新一代处理器。采用0.13铜配线制造工艺，最高时脉微2000MHZ，内部晶体数目为1.7亿个。此外POWER 4支援多工串联处理，每颗CPU内部资料传递速度为100GB/秒，串联频宽为35GB/秒。

杂谈 TALKING

大川关心网络问题 使得SEGA闹分家

本刊讯 由于近来网络游戏的大行其道，所以SEGA在Dreamcast上也特别加装了上网的功能。但当初力推广网络发展的SEGA会长大川功，却在近期遭到质疑。这到底是怎么一回事呢?

根据日本一知名网站的一则消息指出，大川会长因为要投入网络事业，而删减SEGA软件发事业的预算，此举使得公司内分成了“网络”及“软件”2大派系。更有消息传出，有部分游戏设计师将转往到SCE的营下，为其将在明年发售的PS2主机开发游戏软件。

怎么SEGA的会长都惹出一些问题呢！就以上届的会长中山来说，他在位时也是大力推行SEGA街机游戏的发展。当时随着天时、地利及人和的关系，SEGA站上了世界第一的街机游戏公司的位置。但近来景气不佳的原因，预期当时可以回收的投资成本，却全成了负债的赤字。

希望这只是传闻而已，不然曾经伴随我们成长的SEGA公司就会出现令我们不想看到的情况。

杂谈 TALKING

任天堂海豚遭世人遗忘 山内溥对“DOLPHIN”情有独钟

本刊讯 眼看DC在北美大卖和PS2的声势水涨船高，而“DOLPHIN”却乏人问津，有鉴于此，任天堂总裁山内溥终于发表了他对“DOLPHIN”未来的期许。

山内溥表示，“DOLPHIN”绝对是目前功能最强的游戏主机，主机售价也会比PS2便宜，而且在2000年底前就会推出。

山内溥表示，PS2主机一台就要39800日元，一般年轻玩家根本就负担不起，所以很有可能成他们购买时的顾虑。由于目前游戏市场的主流大多是年轻玩家，所以任天堂目前正努力让玩家们能在有限经济能力内买到最合乎经济效益的主机，他表示“DOLPHIN”一定会以低于P2的价格上市，不会让价格成为“DOLPHIN”和玩家间的障碍。

关于日前传出的“DOLPHIN”将延期到2001年发售的不利传闻，山内溥则充满信心地表示“DOLPHIN”一定会在2000年8月份发售，最慢也会在2000年圣诞节推出，届时世人将会见到“DOLPHIN”令人惊异的硬件功能。

不过对于一向以慢功出细活儿的任天堂来说，在今年内推出DOLPHIN的可能性令人无法相信。

外设 ACCESSORY

微软新型掌上主机 既是PDA，又是游戏机

本刊讯 Microsoft对游戏机市场的野心越来越明显。在电视游戏机“X－Box”指名挑战PS2之后，Microsoft又再次表示将会推出个人数码助理（PDA），这台机器除了具备一般文书处理能力之外，还具备“3D运算能力”处理器，并能跟“X－Box”连线互动。至于产品定位方面，Microsoft表示这台掌上型主机并不是一台单纯的游戏机，所以类型与GBC不同，预计售价299美元（约合人民币2700元）。

感觉上，这台机器有些象对应PS的POCKET STATION，但似乎功能更强。

事件 EVENT

数千分之一机会的殊荣 DC荣获“最佳新产品”奖

本刊讯 DC虽然在亚洲市场并不理想，不过在欧美却出奇的受欢迎，更被美国权威科学期刊“Popula Science Magazine”列入第十二届的“最佳新产品”名单中。要被列入这个名单并不简单，因为这些入选名单是从数千种新产品中选出来的。评议委员表示，由于DC的硬件架构、绘机能及网络规划带给娱乐事业相当大的贡献，所以才把这奖项颁给DC，这可是家用游戏机一次荣获此殊荣。

SEGA美国分公司副总裁Peter Moore对于获此殊荣表示荣耀及感谢，而SEGA也将秉持对游戏坚持及创造精神，继续为提供最好的娱乐而努力。

杂谈 TALKING PS2预计到2004年全球累积销售一亿台

本刊讯　美国知名证券商——美林证券(Merrill Lynch)，在日前发表了对SCE在2000年3月4日发售"PS2"的评估，这是在SCE公开发表PS2后，他们与SCE深度讨论之后所做的未来预测。

在报告中，美林证券预计"PS2"在未来四年一也就是到2004年3月，全球累积销售将达到一亿台，而软件累积销售9亿6000万套；相对于PS花了五年才达到销售7000万台、游戏5亿1000万套的纪录更惊人。

由于SCE在PS2初期研发上所花成本过大，现在39800日元（约合人民币3100元）的售价根本是赔本在卖，所以初期PS2销售可能会有赤字。预计1999年财政年度结束（2000年3月底）会有240亿日元（约合人民币18.72亿元）的损失，而下一年度更会增加到810亿日元（约合人民币63.2亿元）；不过，这个况状可望在第3年度获得改善。据估计，目前一台PS2生产成本大约52000日元（约合人民币4000元），而半导体就占了40000日元（约合人民币3120元）。不过，整个成本可望在2002年3月时下降至一半。因此，随着未来PS2大量生产成本降低及北美、欧洲陆续发售，在2002年将会达到收支平衡。北美PS2将在2000年9月发售；欧洲PS2在2000年10月发售。

也因为如此，PS2的定价在未来两年应该大约只会由39800日元降至32500日元（约合人民币2500元），幅度不大，而至2004年3月底应能降到21500日元（约合人民币1670元）。软件部分目前大约在5500～6500日元之间，与目前PS软件售价相近；2004年应能降到3000日元左右。不过，报告中并没有提到在各个国家会有何不同的变化。美林证券也指出，高价格软件是为了高环境成本，而不管PS2未来软件售价如何，它们所得的利益也无法补回PS2第一年的损失，或许永远都没办法；但整体来说，PS2的行销策略在2002年应该会渐渐稳固，而到2002年PS2所创下的市场价值将是PS市场总规模的两倍。

要达到这些目标，关键在于PS2的重要新芯片"Emotion Engine"及"Graphics Synthesizer"是否能顺利量产，或许在2000年秋天PS2在欧美地区发售时PS2将会有第一次降价出现，而PS2在未来也必须要尽快做好它的相关通信服务和网络的架构。

硬件 HARDWARE 『DOLPHIN』及『GAME BOY ADVANCE』在未来会有密切互动

本刊讯　任天堂美国分公司行销总裁Peter Main日前接受美国媒体专访时，表了任天堂新世代主机『DOLPHIN』及32位彩色液晶掌机『GAME BOY ADVANCE』在未来会因其完善的网络功能，而建立起密切的互动。

PETER MAIN指出，任天堂目前正全力投入『DOLPHIN』的开发工作，虽说『DOLPHIN』的硬件格还在规划中，不过相信『DOLPHIN』的硬件效能绝对比SCE的『PS2』强悍。因为这将牵到主机价格及产品定位，目前任天堂还未对『DOLPHIN』是否附加DVD影片播放功能做最后决定。所以任天堂与松下集团目前都还在评估，而『PS2』未来的发展将提供任天堂重要的参考依据。在网络部分上，PETER MAIN表示：『DOLPHIN』将内建完整的网络功能，并且手规划专属的网络系统，但目前还未决定是否会采用宽频网络，详细资料将会在未来公布。

至于『DOLPHIN』主机行销方式，很有可能会采用以前SEGA『SS』的多厂商制造的方式行销任天堂、松下都有可能发展属于自己的『DOLPHIN』主机，不过游戏方面还是会彼此相容任天堂的『DOLPHIN』会定位为单纯的游戏机，只能用来玩游戏及上网；松下的『DOLPHIN』会定位为影音多媒体机器，不但能玩游戏，也能看DVD影片和上网，如此玩家可因需求来做选择。

『DOLPHIN』将在2000年8月份正式对外公开，预计2001年发售。『GAME BOY ADVANCE』则预计2000年8月发售，并向下相容GBC游戏。

机上舞

特约撰稿人：王骏生

从日本到台湾，到香港，到大陆，DDR真的火了一把。

早先的跳舞毯算是奢侈品，DDR街机也因为某些原因而没有在国内登陆，但是这并不能阻挡HARDCORE玩家对感觉的追求。99年初的时候能在家里劲舞一番的，大多是那些非原版游戏不买的超级玩家。

渐渐的DDR之风就普及了起来，健身和游戏有机的结合，使得少男少女们更有借口进入原本不为社会所认可（或者至少不被公开认可）的游戏中心。那时候超级玩家们是很容易就能满足的，他们凭借着领先一步的优势，往往能够博得围观群众热烈的掌声和欣羡的目光。而许多初次涉猎机械舞池，穿着与日本同步拉糕鞋的玩家们，则往往必须忍受人们善意的取笑，而且常常被奇怪的步伐折磨得几乎摔倒。

暂时的优势很快就消失了。DDR引起了娱乐界的注意，一些流行杂志和报纸开始长篇累牍地报道有关的情况，并以高手的姿态传授技巧。而这些高手果然是高手，而且很快带出了满世界跳花式的男女学徒。专辑功略马上应运而生，来自东瀛的比赛实况则使国内玩家们看到了自己的差距，明白了自己离世界先进水平还有多远。

有到是事在人为，偌大的中国要找11个踢球的也许不容易，要找几个能够与鬼子切磋的舞毯大侠到是一抓一把。于是我们也开始了比赛，于是我们的高手也开始在媒体频频亮相。

在遍布全国热潮中，目前所知最正规也最具规模的比赛，大概要算是上海的DDR大赛了。说最正规并且规模最大，不仅仅由于这个比赛是在中国最大的城市里举行，不仅仅由于比赛历时3个月之久，不仅仅由于著名的南梦宫（NAMCO）是比赛的组织者，更由于比赛得到了最大的公众媒体的重视，成为都市电视台连续报道的主线。

真是有趣，报导新闻的反而成了新闻的主角。

由于电视台的推波助澜，比赛成为了上海年轻市民最关心的活动之一。各种各样五花八门的跳舞毯成为真正的时尚，据说比赛还推动了PS的销量并使D版商又大发了一笔横财。而电脑推销商们也不甘寂寞，他们纷纷打出『在电脑上劲舞』的口号，把改装的塑料毯卖出不敢想象的价格。

决赛将在新世纪到来之后举办，来自南梦宫的消息说，电视台届时会有实况转播。这虽然不是第一次，但是这却颇有意味：一张普通的毯子，一个普通的游戏，也许将改变许多人的习惯思维，也许将使游戏真正成为大众娱乐。

听着一位老人说：『哟，还有这样的好东西啊』，心里真的感到一种欣慰。

那是比自己赢得了比赛还要激动的感情。

决赛那天，我一定要去现场采访。



▲这是北京街头卖空调的商家在店门前，让两名少女跳舞以招揽顾客。

★ 日前于日本推出的 5000 台电子机械宠物狗“ABIO”在 20 分钟内就被玩家抢购一空。作为 SONY 旗下的产品，“ABIO”具有模拟简单动作、人工智能、感知周围环境等强大功能，因而倍受好评。为了适应市场需求，SONY 决定在 2000 年 4 月起扩大“ABIO”的产量，达到月产量 10000 台的目标。

★ 据悉，由德间书店出版的 SEGA 专门杂志——《Dreamcast FAN》（双周刊）已于近日正式宣布废刊，具体原因不明。这本杂志自 Mega Drive 时代便已创刊，走到今天这步实在令人惋惜。

★ 据未经证实的消息，NAMCO 正在开发“灵魂能力”和“神佑擂台”的续作。据称，“灵魂能力 2”的对应基板为 NAOMI，而“神佑擂台 2”则采用与 PS 2 互换的街机主板，并与 SQUARE 合作开发。

★ 99 年 12 月初的统计数据显示，自 94 年底 PS 问世以来，在全球的销售量已经超过 7000 万台！虽然下一代主机即将发售，但是由于有强大的软件支持，目前 PS 在日本及北美的销售势头依然被行家看好。

★ 近日，ENIX 社长福岛康博表示，为了保证游戏品质，原计划在 99 年 12 月 29 日推出的超大作 DQ7 将延期至 2000 年 2 月底推出！同时，ENIX 还计划将 DQ1～4 移植至 PS。而在掌机市场引起轩然大波的“DQM 2”也会在 2000 年登陆彩色 GB。

★ 在“口袋妖怪卡片”的成功推出后，任天堂计划在 99 年 12 月发售以“大金刚”为主题的卡牌游戏。游戏中全套卡片 252 张，其中包括 144 张特技卡、72 张人物卡和 36 张辅助卡。

★ 12 月 7 日，CAPCOM 正式宣布该社的冒险游戏“生物危机”和“恐龙危机”的 PS 2 版已在制作中，其中“恐龙危机 2”将在 2000 年内推出。而 CAPCOM 为 PS 2 奉献的第一作将是“鬼舞者”，预计于 2000 年夏季发售。

★ Dreamcast 主机在最近由美国《Time Digital》杂志评选的 1999 年度《Machine Of The Year》大奖中荣登榜首。SEGA 社长入交昭一郎在事后表示，会继续致力于 DC 网上游戏的领域，并认为该机仍有极高的潜力开拓这方面的市场。

★ BANPRESTO 计划在 PS 和 DC 上分别推出“超级机器人大战 α”。PS 版预计在 2000 年 2 月 24 日发售，DC 版中的战斗画面将完全由多边形取代，发售日未定。

★ 美国最大的游戏发行商 Electronics Arts 计划在明年秋天伴随北美 PS 2 主机的发售，推出包括 NBA Live 2000、Need for Speed、FIFA 2000 在内的 10 款游戏，

★ 继“纵情跳跃”之后，ENIX 又公布了两款 PS 的音乐游戏：“对歌”（SERI SONGS，暂定名）及“快感朋友”（Kaikan Friends，暂定名），两部作品都预定在 2000 年 2 月发售，对应振动手柄。

★ 99 年 11 月 9 日在北美上映的“口袋妖怪”动画电影大获成功，首日票房收入竟高达 1200 万美元，成为了继“狮王”（95 年）以后首映日最卖座的动画影片。

★ 据源自 INTERNET 的消息称，被 SCE 命名为“E－Distribution”的网络计划将于 2000 年 2 月开始实施，届时玩家就可以通过网络订购 PS 2 主机以及对应软件。

★ 去年 9 月，因新声社破产而停刊的日本知名街机月刊“GAMEST”已被 ASCII 收购，继续街机杂志的制作。据悉，ASCII 吸收绝大部分“GAMEST”编辑成员后，计划推出如下两本街机杂志：“Arkadia”，以街机资讯和攻略为主，99 年 12 月 8 日创刊；“Arcade Login”，以介绍

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
大阪湾岸战斗	Race the Best Vol.1 大阪湾岸バトル	M·T·O	RAC	2800 日元	1 月 6 日
橙色之夜	サモンナイト	BANPRESTO	S·RPG	2000 日元	1 月 6 日
超级机器人大战 EX	スーパーロボット大战 EX	BANPRESTO	S·RPG	2000 日元	1 月 6 日
泥地摩托赛 No.1	DIRT CHAMP モトクロス No.1	MEDIA RING	RAC	5800 日元	1 月 6 日
超值 2800 系列 花牌	Hyper Value 2800 シリーズ 花札	KONAMI	TAB	2800 日元	1 月 13 日
超值 2800 系列 麻将	Hyper Value 2800 シリーズ 麻雀	KONAMI	TAB	2800 日元	1 月 13 日
私人巴士 1－2－3 命运！·改变命运的人	シーバス 1－2－3 DESTINY！·运命を变える者	JALECO	A·RPG	振动手柄、PDA	1 月 13 日
平和弹子机厅！鲁邦三世特别版	HEIWA Parlor！PRO ルパン三世 Special	日本 TELENET	SLG	5200 日元	1 月 13 日
最强东大将棋	MYCOM BEST 最强东大将棋	每日 COMMUNICATIONS	TAB	2800 日元	1 月 13 日
马里安系列①海腹川贝·旬～第二版～	マリ安シリーズ①海腹川贝·旬～セカンドエディション～	XING	ACT	3800 日元	1 月 20 日
马里安系列②皇龙三国演义	マリ安シリーズ②皇龙三国演义	XING	SLG	2800 日元	1 月 20 日
波波救难队	レスキューショット ブービーぼー	NAMCO	STG	5800 日元	1 月 20 日
PANDORA MAX 系列·死鬼之屋	PANDORA MAX SERIES·死者の呼ぶ馆	PANDORA BOX	AVG	1980 日元	1 月 20 日
卡片捕捉者 樱～魔幻卡片～	カードキャプターさくら～クロウカードマジック～	BANDAI	PUZ	4800、PDA	1 月 27 日
卡片捕捉者 樱～魔幻卡片 限定版～	カードキャプターさくら～クロウカードマジック限定版～	BANDAI	PUZ	7980、PDA	1 月 27 日
译名无法确定	NEUES（ノイエス）	エスコット	ETC	5980 日元	1 月 27 日
那是 QT	That's QT	KOEI	SLG	4800 日元	1 月 27 日
狂热节拍 附加第五混音版	BEAT MANIA APPEND 5thMIX～Time to get down～	KONAMI	SLG	2800 日元	1 月 27 日
超低价 1500 系列 数独 Ⅱ	SuperLite 1500 シリーズ 数独 Ⅱ	SUCCESS	PUZ	1500 日元	1 月 27 日
超低价 1500 系列 何黑 Ⅱ	SuperLite 1500 シリーズ ナンクロ Ⅱ	SUCCESS	PUZ	1500、棋类	1 月 27 日
超低价 1500 系列 绘画谜题 Ⅱ	SuperLite 1500 シリーズ おえかきパズル Ⅱ	SUCCESS	PUZ	1500 日元	1 月 27 日
超低价 1500 系列 十字词组	SuperLite 1500 シリーズ クロスワード	SUCCESS	PUZ	1500 日元	1 月 27 日
托尼·霍克之职业滑冰	Tony Hawk's PRO SKATER	SUCCESS	SPG	5800 日元	1 月 27 日
小酒馆～料理 & 葡萄酒的从业者们～	The Bistro～料理 & ワインの职人たち～	SYSCON	SLG	5800 日元	1 月 27 日
幻想的月亮女神～女艺员学校的神秘冒险～	幻想のアルテミス～Actress School Mystery Adventure～	翔泳社	AVG	6800 日元	1 月 27 日
随身小猫～随身玩伴追加碟～	こねこもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～	SCEI	ETC	1800 日元	1 月 27 日
追击特快	チェイス ザ エクスプレス	SCEI	AVG	5800 日元	1 月 27 日
译名无法确定	着信メロディだもん volume 2	VING	ETC	1980 日元	1 月 27 日
柏青嫂帝王 4	パチスロ帝王 4～おいちょカバX·マジカルポップス·レキオ 30～	MEDIA	SLG	PDA、振动手柄	1 月 27 日
20 世纪前锋列传	20 世纪ストライカー列传	ダズ	SPG	5800 日元	1 月上旬
山顶极速 G	gMAX－G	ATLUS	RAC	5800 日元	1 月
生物危机·武装生存	BIO HAZARD·GUN SURVIVOR	CAPCOM	STG	5800、光枪	1 月
森下卓八段监修 传统对战将棋“圣”	森下卓八段监修 本格对战将棋“圣”	CULTURE BRAIN	TAB	1980 日元	1 月
V 拉力锦标赛版 2	V－RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2	SPIKE	RAC	振动手柄、4P	1 月
节奏行星	ビートプラネットミュージック	SCEI	ACT		1 月
电气机车前进！名古屋铁道编	电车で GO！名古屋铁道编	TAITO	SLG	5800、PDA	1 月
鱼眼 Ⅱ	FISH EYES Ⅱ	PACK IN SOFT	SPG	5800 日元	1 月
制作战术武装者·驾驶沙罗机	Tactical Armer Custom ガサラキ	BANDAI	SLG	5800 日元	1 月
超谜王	超谜王	BANDAI VISUAL	QUZ	5800 日元	1 月
甲子园 V（廉价版）	甲子园 V（廉价版）	魔法	SPG	2800 日元	1 月

街机相关出版物、礼品为主，2000 年 2 月创刊。

★ 日前，日本 Metro Work 公司宣布"Code Warrior for PlayStation 2 日语版"软件已在开发中，这套软件能令开发者在 Windows 环境下制作 PS 2 游戏。它允许使用者利用 Win95、Win98 以及 WindowsNT 4.0 开发 PS 2 软件，并支持"C ++"及"Emotion Engine"多重指令集，从而令 PS 2 的软件开发工作更加便利。

★ 由于小岛秀夫对电影"骇客帝国"（MATRIX）非常欣赏，因此有意将其改编为游戏，并且得到了该片导演及制片 Wachowski 兄弟的认可。日前，Wachowski 兄弟公开表示，PS 2 的游戏版"骇客帝国"与电影"骇客帝国"的续片均在制作中，预计 2002 年同步推出。

★ KONAMI 的招牌音乐游戏"DDR"的续作"Dance Dance Revolution solo 2000"将于 12 月登场 PS。新作不仅增加了 18 首新歌，还追加了不同踏板数供玩家选择。

★ 曾在 PC、PS 上倍受好评的冒险游戏"盗墓者"预计在 2000 年 3 月登陆彩色 GB。EIDOS 表示，GB 版"盗墓者"将是一款横向卷轴的动作游戏，角色运动画面高达 2500 张，可以生动流畅的表现人物动作。

★ Activision 宣布，他们计划将"雷神之锤 3"移植 DC，DC 版"雷神之锤 3"将对应网络对战，预定 2000 年内发售。

★ 一再延期的 N64 终极周边终于在 99 年 12 月 1 日推出，不过任天堂并未在卖店中进行公开贩卖，取而代之的是网络订购方式。此外，由于对应软件过少以及 DC 和 PS 的强大冲击，64DD 的销量大打折扣。看来，先前计划发售的 N64 主机与 64DD 的一体机也不能如期同玩家见面了。

★ SEGA 预订今年春天开始在网络上提供旧主机 MD、PC－E 的软件，以供 DC 主机的用户下载并在 DC 主机上进行游戏，目前已经有 300 余款 MD 和 PC－E 游戏可以在 DC 上玩。预计玩一款这样的游戏需要几百日元的花费。

★ SONY 集团的总裁出井伸之日前在美国拉斯维加斯发表一篇演说，勾勒出 SONY 未来的网络远景及多媒体数码电子的蓝图，更进一步表达 SONY 对未来网络通信产业的决心，而 PS 2 在 SONY 整体计划中占有非常重要的地位。出井伸之还表示 SONY 将全力推广 PS 2 的决心。

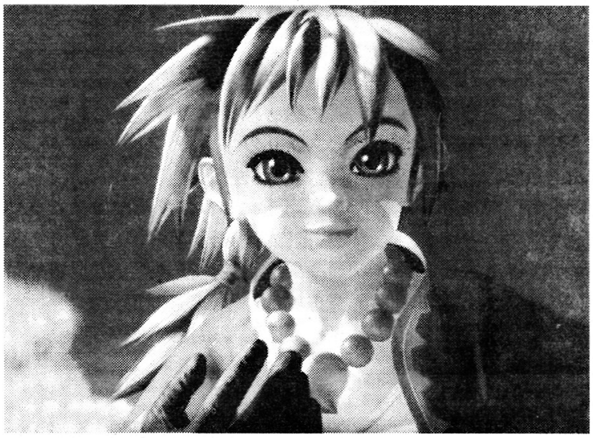
★ 好莱坞大导演乔治・卢卡斯对 PS 2 赞美有加，他说："PS 2 提供了数码科技的全新领域，也让用户有更多幻想空间，提供人与机器更进一步的互动性能。未来我将尝试让数码电影与游戏科技的结合，让大家有与众不同的全新感受。"

★ SEGA 加盟厂商 WARP 的社长饭野贤治日前谈到他对 PS 2 的看法，他表示 PS 2 的硬件机能的确很强悍，不过价格定位较 DC 高出许多，也明显的将 PS 2、DC 区分成两个市场。至于 PS 2 采用 DVD 光碟机，并搭载 DVD 播放功能，饭野贤治给予正面的评价，但他也表示采用 DVD 也是让 PS 2 价格居高不下的原因。而 SONY 将 PS 2 定位为家用娱乐多媒体的确也很适当。而 DC 很明显的偏向游戏导向，成本因素也是 DC 当初不采用 DVD 的主因。他对这点感到有点可惜。

以上一句话新闻为 PERFECT 友情提供，特此致谢！

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	突击！玩具奇兵	突击！てけてけ!! トイ レンジャー	DC	SEGA	STG	振动、VGA	1月6日
	花组对战魔法宝石 2	花组对战コラムス 2	DC	SEGA	PUZ	振动、通信	1月6日
	超钢战纪	超钢战纪 キカイオー	DC	CAPCOM	FTG	振动、VM	1月13日
	准备 2・喧哗拳击	READY 2 RUMBLE BOXING ~打ち入め笑いのメガトンパンチ!!~	DC	SEGA	SPG	振动、摇杆	1月13日
	上海王朝	上海ダイナスティ	DC	SUCCESS	PUZ	4800日元	1月20日
	彩虹棉花小魔女	レインボーコットン	DC	SUCCESS	STG	5800日元	1月20日
	空中舞蹈・轰炸队长的秘密磁碟	エアロダンシング・轰队长のひみつディスク	DC	CRI	ETC	振动、通信	1月20日
	美职橄榄球 2K	NFL 2K	DC	SEGA	SPG	振动、VGA	1月20日
	电气机车前进!2 高速篇 3000 番台	电车で GO!2 高速篇 3000 番台	DC	TAITO	SLG	专用控制器	1月20日
	电气机车前进！控制器(暂定名)	电车で GO!コントローラ(假称)	DC	TAITO	外设	5800日元	1月20日
	格劳恩的鸟笼 第三部"陷阱"	グラウエンの鸟笼 Kapitel3"陷阱"	DC	SEGA	ETC	键盘、VGA	1月27日
	疯狂出租车	CRAZY TAXI	DC	SEGA	RAC	5800日元	1月27日
	疯狂 203 房间	ROOMMANIA #203	DC	SEGA	SLG	VM、振动	1月27日
	秘密刑警 AD2025	UNDERCOVER AD2025 Kei	DC	PULSE	A・AVG	2CD	1月27日
	感伤涂鸦 2	センチメンタル グラフィティ 2	DC	NEC	AVG	恋爱	1月27日
	七间秘馆・战栗的微笑	七つの秘馆・战栗の微笑	DC	KOEI	AVG	6800、VM	1月
	职业麻将 极 D	プロ麻雀 极 D	DC	ATHENA	TAB		1月
	模拟职业摔角 2～王道继承～	バーチャルプロレス 2～王道继承～	N64	ASMIK ACE	不明	6980、卡带	1月28日
	生物危机 2	BIO HAZARD 2	N64	CAPCOM	AVG	7800、卡带	1月28日
	顶级拉力 2	TOP GEAR RALLY 2	N64	KEMCO	RAC	6980、卡带	1月中旬
	顶级赛车・超级机车	TOP GEAR・HYPER BIKE	N64	KEMCO	不明	6980、卡带	1月下旬
	超级马里奥 RPG 2(暂定名)	SUPER MARIO RPG 2(假题)	N64	NINTENDO	RPG	6800、卡带	1月
	达菲鸭・有钱的外乡人(暂定名)	ダフィーダックすべってころんで大金持ち(假题)	GB	SUN SOFT	不明	3980、卡带	1月1日
	艾丽的工作室 GB～沙皇布尔格的炼金术士～	エリーのアトリエ GB～ザールブルグの炼金术士～	GB	IMAGINEER	SLG	4500、卡带	1月8日
	艾丽的工作室 GB～沙皇布尔格的炼金术士～(限定版)	エリーのアトリエ GB～ザールブルグの炼金术士～(限定版)	GB	IMAGINEER	SLG	7980、卡带	1月8日
	玛丽的工作室 GB～沙皇布尔格的炼金术士～	マリーのアトリエ GB～ザールブルグの炼金术士～	GB	IMAGINEER	SLG	4500、卡带	1月8日
	玛丽的工作室 GB～沙皇布尔格的炼金术士～(限定版)	マリーのアトリエ GB～ザールブルグの炼金术士～(限定版)	GB	IMAGINEER	SLG	7980、卡带	1月8日
	好友赌博系列①可爱的田鼠(暂定名)	なかよしペットシリーズ①かわいいハムスター(假题)	GB	M・T・O	不明	3980、卡带	1月21日
	超级冬季奥林匹克 2000	HYPER OLYMPIC WINTER 2000	GB	KONAMI	SPG	4500、卡带	1月27日
	超越战斗 EX	メタファイト EX	GB	SUN SOFT	不明	3980、卡带	1月28日
	杰克的大冒险～大魔王的逆袭～	ジャックの大冒险～大魔王の逆袭～	GB	IMAGINEER	不明	3980、卡带	1月
	恐怖的 9 球	FUNK THE 9BALL	GB	タム	不明	3980、卡带	1月
	机甲世纪	机甲世纪ユニトロン	NGP	SNK	不明	3800、卡带	1月
	SNK 少女格斗家	SNK GAL'S FIGHTERS	NGP	SNK	不明	卡带	1月
	目标！汉字王	目指せ！汉字王	NGP	SNK	不明	卡带	1月
	袖珍反棋	ポケットリバーシ	NGP	SUCCESS	不明	卡带	1月
	爆走彩绘卡车传说 WS 版	爆走デコトラ传说 for WonderSwan	WS	HUMAN	RAC	3980、卡带	1月6日
	田鼠在哪里	どこでもハムスター	WS	BEC	不明	2980、卡带	1月6日
	连珠＆反棋登龙门	五目并べ＆リバーシ登龙门	WS	SAMMY	TAB	3800、卡带	1月13日
	数码怪兽	デジモンアドベンチャー～カソードテイマー～	WS	BANDAI	不明	2800、卡带	1月下旬
	小孩儿的绘画逻辑	おーちゃんのお绘かきロジック	WS	SUN SOFT	PUZ	3800、卡带	1月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为 12 月 10 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。



穿越时空

本作中共设置了44名仲间，但由于分支路线的关系，一轮游戏内是无法令角色全部加入的。不过，如果各位有兴趣重复游戏的话，那么集齐所有角色还是有可能的(详见"小情报")。而且每名角色都拥有自己的必杀技，最多三种(合体技不计)，分别装配在第三、五、七级元素列上。其中，第七级必杀技最为难得，许多必杀技必须在满足一定条件，触发一段情节后才能找到，所以光靠升级是凑不齐必杀技的。下面，笔者将主要就角色加入方法和七级必杀技获得方法加以说明，请读者特别注意分支情节条件。

PS	厂商 SQUARE	类型:RPG
	发售日:99.11.18	其它:对应振动手柄

全部仲间一览

◇セルジュ

属性:白　性别:男

加入方法：主角的加入方法就不必多写了吧！

第7级必杀技取得方法:LV UP。

◇ヤマネコ

属性:黑　性别:男

加入方法:随剧情发展，**ヤマネコ**会与主人公**セルジュ**交换身体，而这里的**ヤマネコ**其实是换入**ヤマネコ**身体的**セルジュ**。

第7级必杀技取得方法:LV UP。

◇キッド

属性:红　性别:女

加入方法:游戏初期，**セルジュ**被强制进入Another世界后，在"风鸣の岬"初次见到她，这时可以选择让其加入。如果连选三次拒绝，当情节推进到"**テルミナ**(Another)"时她同样会加入。

第7级必杀技取得方法：当游戏进行到后期，"爱の泪の破片"和"憎しみの泪の破片"已经合成为"**クロノクロス**"，并且已经取得"**グランドリーム**"之后(取得方法详见"**リデル**"的情报)。进入"隐者の小屋迹(Another)"会发生固定情节——"**キッド**的过去"，此时在屋门右边有一部机械，输入L2、△、L2、△即可取得。

◇レナ

属性:蓝　性别:女

加入方法:游戏初期，第一次见到女主角**キット**时，连续三次拒绝她加入，然后回"**アルニ**村(Another)"休息一晚，与**レナ**交谈即可。

第七级必杀技取得方法：在游戏中后期，主人公**セルジュ**变回自己的身体后，带着**レナ**与"**アルニ**村(Home)"中的家人交谈即可。

◇ラッキーダン

属性:黑　性别:男

加入方法：游戏初期离开"**アルニ**村(Home)"之前，与码头旁右边房子的地下室内的男人交谈，会得到"**サメの齿のお守り**"。进入"**アルニ**村(Another)"之后，与同一人谈话(地下室已经变成了祭坛)，把"**サメの齿のお守り**"给他即可(注意只有在初期才能加入，过了这村没这店)。

第七级必杀技取得方法:游戏中后期，**セルジュ**变回自己的身体后，带着咀咒人偶分别与Home和Another世界的"**アルニ**村"的原来所在屋子里的人谈话，并在"**アルニ**村(Another)"的祭坛前按照"**ニヤロンピ**"(左上)、"**ゴンジッチ**"(右边)、"**ホルベットス**"(左下)的顺序调查雕像即可。

◇ポシュル

属性:黄　性别:女

加入方法:"**アルニ**村(Home)"的酒馆里，一直向右走可以进入内室，调查床单会找到"**ヘケランの骨**"。然后在村长附近把"**ヘケランの骨**"给它就行了(跟着小孩蹦蹦跳跳的就是**ポシュル**)。

第七级必杀技取得方法：**セルジュ**变回自己身体之后，带着它与Home世界的**レナ**交谈即可。

◇アルフ

属性:黑　性别:男

加入方法：这是一个与分支剧情有关的人物，他跟后面的"**スラッシュ**"和"**ピエール**"在一次游戏中不可能同时加入。他在"**テルミナ**(Another)"的酒场里，如果没有满足另外两人的加入条件，则与他交谈就会加入，之后会乘船从山崖爬上"蛇骨馆"。

第七级必杀技取得方法:LV UP。

◇スラッシュ

属性:蓝　性别:男

加入方法:来到"**テルミナ**(Another)"之后，在雕像前及左边的民居等处与村民交谈，然后进入码头上的大船，在化妆间谈话，舞女**ミキ**出现时，答应她去"影切りの森(Another)"找**スラッシュ**。在森林中跟着他进入小瀑布，交谈后加入。这样会从下水道进蛇骨馆。

第七级必杀技取得方法：**セルジュ**恢复原来的身体后，带着他到Home世界的"海上欢乐街**ゼルベス**"，乘桅杆上的滑行平台到他的化妆间找另一个**スラッシュ**交谈即可。

◇ピエール

属性:蓝　性别:男

加入方法：如果没有满足前两个人的加入条件，则先在"**テルミナ**(Another)"的武器屋外与小孩交谈，得到"勇者**バッチ**"，然后把它交给武器屋隔壁的"**ピエール**"即可。

第七级必杀技取得方法:首先，在蛇骨馆地下一层右半边的宝物库里拿"勇者の盾"。然后当情节发展到"死海灭びの塔(Home)"之时，在剧场的舞台上找到"剧场の剑"。待**セルジュ**恢复自己的身体后，到"**テルミナ**(Home)"找另一个他(队中要带上他)交谈即可。

◇コルチャ

属性:蓝　性别:男

加入方法:**キッド**中毒后，选择为她找解药，**コルチャ**会暂时加入。**キッド**康复之后，在"**テルミナ**(Another)"乘船离开时，他正式加入。

第七级必杀技取得方法：到了游戏后期，带着他去"**テルミナ**(Another)"，在桥上会看见人鱼，但是切换画面之后人鱼就不见了。这时再到墓地附近，与人鱼交谈即可。

◇ルチアナ

属性:黑　性别:女

加入方法：第一次潜入"蛇骨馆"事件后，蛇骨大佐和他的骑士团会外出。这时重返"蛇骨馆"，在屋顶阳台(跳崖的地方)与**ルチアナ**交谈，待她离开后再去地下一层实验室找她即可。

第七级必杀技取得方法：**イシト**加入队伍并第二次在“蛇骨馆”发展情节（救助蛇骨大佐的女儿**リデル**）的过程中，带着**ルチアナ**进入下水道（走法与Home世界的“蛇骨馆”类似），在右上角通道尽头有一个宝箱和一个圆形物，调查那圆形的东西就会得到。

◇ラズリー

属性：绿　性别：女

加入方法：进入Home世界的“**ヒドラの沼**”，向左走会在出口附近看见她。跟着她向前，不久遇到**ピパピパ**（拿着把小伞的怪人），打败他便得到“**ピパ族の虫笛**”。接着向前，下一个场景偏上处有另一个**ピパ**族人，用“**ピパ族の虫笛**”把它叫醒。战胜他之后向右走，在一个较宽阔的地方使用“**ピパ族の虫笛**”，打倒被引来的怪物，并调查地面裂缝，就会落进下面水潭，而**ラズリー**被关在下方的笼子里。先打倒水中的大章鱼，再打开笼子吧。（一定要在打**ヒドラ**取它体液之前完成）

第七级必杀技取得方法：**セルジュ**恢复自己的身体后，带着她去“水龙の岛（Home）”，与大树下的妖精交谈。

◇ママチャ

属性：红　性别：女

加入方法：前提是在**キッド**中毒之后，选择不给她找解药。笔者认为只有这个分支才能使她加入。到“**テルミナ**（Another）”之后与其交谈，她便加入队伍。

第七级必杀技取得方法：LV UP。

◇クレン

属性：绿　性别：男

加入方法：与前面**ママヂャ**的条件一样，在“**テルミナ**（Another）”加入。

第七级必杀技取得方法：LV UP。

◇改良种フィオ

属性：绿　性别：女

加入方法：帮助**キッド**解毒之后，在“**ガルドーブ**（Another）”的酒馆与那个矮子怪人充分交谈，他最后会把“**绿の音色の铃**”交给你。然后去“**ヒドラ**（Another）”，一开始只能顶着毒雾向左冲，取得“**调查队の装备**”后，在毒雾中使用就不会损失HP了。折回有毒的森林，从左上方出口进入另一处林区，这儿有株植物不能正常地垂下茎，必须对其使用“**绿の音色の铃**”才能走过它的茎。到原来在Home世界遭遇**ヒドラ**取体液的水塘，从宝箱中拿到“**生命の辉き**”。这时回“蛇骨馆（Another）”，在屋顶阳台上对水池里的植物使用“**生命の辉き**”，改良种**フィオ**就会加入。

第七级必杀技取得方法：游戏后期带着它去“天龙の岛（Home）”调查那个追逐蝴蝶的怪物，然后切换一次画面再回来，推开一动不动的怪物便能获得。

◇ツマル

属性：白　性别：女

加入方法：在第一次潜入“蛇骨馆（Another）”的过程中，能够在地下一层**ルチアナ**的实验室见到它。与它充分交谈，遇到的选项选第一个。而后，当情节推进至登上“海贼船天下无敌号（Another）”，并发生幽灵船靠近事件时，经过武器库进入底舱，追着他调查即可。

第七级必杀技取得方法：笔者还没有发现。不过它可以变身，如果在战斗中使用很多“白”属性的元素，他就会长出翅膀天使化；如果“黑”属性的元素用的比较多，则会长出犄角成为恶魔。

◇メル

属性：黄　性别：女

加入方法：取得“**ヒドラの体液**”并将它交给医生**ドク**之后，在**キッド**醒来之前，**メル**会把她的东西偷走。**キッド**康复后发现物品被盗，这时选择去追**メル**。在“**ガルドーブ**（Another）”与居民交谈，最后在居住塔捉住了**メル**。此后，众人会乘船前往“**テルミナ**（Another）”，只要再次回到“**ガルドーブ**（Another）”，并让**キッド**在队中，去居住塔找**メル**交谈便会使她加入。

第七级必杀技取得方法：LV UP。

◇スプリガン

属性：绿　性别：女

加入方法：**セルジュ**与**ヤマネコ**互换身体后，被抛入“次元の狭间”。晃动右上方的树枝令果实落地，在**スプリガン**捡拾果实时溜进她的小屋，离开时加入。

第七级必杀技取得方法：未知。

◇ツクヨミ

属性：黑　性别：女

加入方法：在“次元の狭间”脱出过程中自动加入。

第七级必杀技取得方法：LV UP

◇ラディウス

属性：绿　性别：男

加入方法：“次元の狭间”脱出后，在“**アルニ村**（Home）”随情节自动加入。

第七级必杀技取得方法：LV UP。

◇ザッパ

属性：红　性别：男

加入方法：在Home世界的“**テルミナ**”武器屋与其交谈即可，同时获得“**かじやの职人魂**”（在可记忆处随时呼出武器屋）。

第七级必杀技取得方法：LV UP。

◇パンクリフ

属性：绿　性别：男

加入方法：他家就在“**テルミナ**”武器屋的上方。Home世界先与他父亲交谈，再去里间与其谈话，一段情节后自动加入。

第七级必杀技取得方法：LV UP。

◇イシト

属性：黄　性别：男

加入方法：从Home世界“蛇骨馆”下水道进入刑讯室，交谈之后加入。

第七级必杀技取得方法：在游戏后期，**セルジュ**恢复原来身体，并且“蛇骨馆

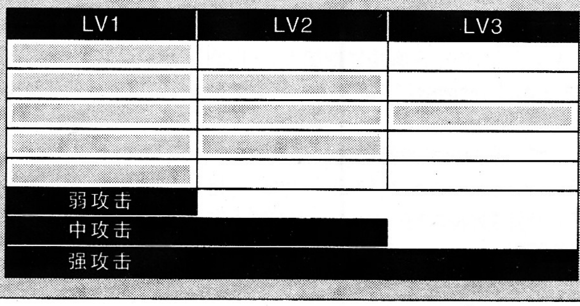
战斗系统

战斗中的攻击可以分为物理攻击和元素攻击两大类。物理攻击又分弱、中、强三种，而元素攻击是不能一上来就发动的，必须积累元素等级。决定着角色行动的还有一项行动力数值，显示在角色状态窗口的最下部，至少要有1.0的行动力才有出招权。

物理攻击中，弱、中、强三种命中率逐次下降，破坏力逐次升高。弱攻击消耗行动力1.0，积累元素等级一级；中攻击消耗行动力2.0，积累二级元素等级；强攻击消耗行动力3.0，积累三级元素等级（见右表）。在进行物理攻击过程中，命中率也会渐渐提高。但是如果攻击MISS，则只会消耗行动力。

元素攻击固定消耗行动力7.0，同时消耗已有的元素等级。对同一个元素栏的元素来说，如果它是消费元素，则一次战斗最多使用5次；如果是非消费元素，则一次战斗只能用一次。所以，那些强力元素不妨多装几个在身上。

每种元素的属性会标在其名称的左上角和右下角。战斗中，屏幕左上角会显示出当前战场的环境属性。敌方或我方发动元素能力之后，该元素属性即进入环境属性最内侧的椭圆，原有的属性色则向外圈扩散。当环境属性三层呈现同种颜色时，再发动同色元素，效果便会加强，如果使用相对属性的元素，效果就被削弱。



(Another)"可以进入之后，去一层左侧房间找另一个**イシト**交谈(队中要有**イシト**)。

◇**ジルベルト**

属性:红　性别:男

加入方法:在"**テルミナ**(Another)"有处墓地(虽然很难看出是墓地)，进入守墓者小屋与他交谈即可。

第七级必杀技取得方法:**セルジュ**恢复原来身体之后，带上他去"**テルミナ**(Home)"的守墓者小屋，与里面的老人谈话。

◇**キノコ**怪人

属性:黄　性别:男

加入方法:由"蛇骨馆(Home)"下水道向"影切**りの**森(Home)"走的过程中，某段水道的左侧岸上有块大岩石。与石头旁的小孩交谈，再到屏幕右下方水面的波纹处调查。惊走一只怪物，随即从洞中跳出一人，给了"**きのこ**"。然后进入"影切**りの**森(Home)"，在曾经使**スラッシュ**加入的隐秘小瀑布里，对探险者使用"**きのこ**"，他变成蘑菇人后就加入。

第七级必杀技取得方法:**セルジュ**恢复原来身体之后，带着他回到"影切**りの**森(Home)"使他加入的地方，找到地上长出的蘑菇即可。

◇**イレーネス**

属性:蓝　性别:女

加入方法:剧情推进到Home世界的"海上欢乐街**ゼルベス**"的时候，在下层舱室战胜贤者，然后乘桅杆顶部的滑行平台抵达邻船，在化妆间里听完一段对话之后，**イレーネス**加入。

第七级必杀技取得方法:**イレーネス**不在队中的情况，去复兴后的"**マブーレ**(Home)"(也就是取得了"黑龙神**の**祈**り**"之后)，与村口附近小屋里的巫医谈话，得到一封信，再把信件交给贤者屋里的**イレーネス**。

◇**スネフ**

属性:黄　性别:男

加入方法:在"海上欢乐街**ゼルベス**(Home)"打败贤者之后，回到船上的赌场，看到**スネフ**赌输了钱。接着去演员休息室找他，经过一段对话即可令其加入。

第七级必杀技取得方法:LV UP。

◇星**の**子

属性:白　性别:男

加入方法:取得六龙认可之前，登上"天龙**の**岛(Home)"顶部的广场，在打开宝箱的同时遇到巨人化的星之子，打败他之后还得捕住他才能使其加入。

第七级必杀技取得方法:带着他进入"海月海(Another)"的UFO即可。

◇**カーシュ**

属性:绿　性别:男

加入方法:Home世界的"死海"毁灭之后，就可以进行空间转换了。在"**テルミナ**(Another)"的酒吧里与女店主谈话，接着进入以前打不开的门，调查店主左边的墙进入密室。这时可以在**カーシュ**和**ゾア**中选择一人加入，而另一人将在以后到"海贼船天下无敌号"时加入。

第七级必杀技取得方法:游戏后期，把他编入队伍，前往"亡者**の**岛(Another)"，在最深处的墓碑前遇到自己的两个部下，战胜他们便可悟出。

◇**ゾア**

属性:黄　性别:男

加入方法:与前面的**カーシュ**相同。

第七级必杀技取得方法:在第二次潜入"蛇骨馆(Another)"的过程中，或者等到游戏后期可以进入"蛇骨馆(Another)"之后，带他到一层右侧自己的房间，用SELECT键把他换到最前面再打开宝箱。

◇**オーチャ**

属性:红　性别:男

加入方法:随情节推进，在第二次潜入"蛇骨馆(Another)"时将他打败即可。

第七级必杀技取得方法:带着他前往Home世界的"**アルニ**村"，与酒场里的厨师交谈即可。

◇**リデル**

属性:白　性别:女

加入方法:从"蛇骨馆(Another)"救出她之后，乘船去"隐者**の**小屋迹(Another)"与其谈话即可。

第七级必杀技取得方法:必须先取得**カーシュ**的第七级必杀技，然后带着**リデル**和**カーシュ**去Home世界的"离**れ**小岛"(这个岛在第一次靠近时不会显示名称，位置在"影切**りの**森"东方的海面上，可以隐约看见有烟冒出来)，在小屋里会见到**リデル**的未婚夫**ダリオ**。这时引发固定情节，最后与**ダリオ**战斗，胜出便得到魔剑"**グランドリーム**"和**リデル**的七级必杀技。

◇**ファルガ**

属性:青　性别:男

加入方法:**リデル**加入后，众人移动到"海贼船天下无敌号(Another)"，在船舱通道上加入。

第七级必杀技取得方法:带他与Home世界的自己见面之后自动悟出。

◇蛇骨大佐

属性:黄　性别:男

加入方法:与**ファルガ**同时加入。

第七级必杀技取得方法:带着他与"**テルミナ**(Home)"酒馆的女店主谈话，然后调查秘室里的大挂毯。

マルチェラ

属性:青　性别:女

加入方法:与**ファルガ**同时加入。

第七级必杀技取得方法:LV UP。

ギャダラン

属性:黑　性别:男

加入方法:救出**リデル**之后，爬到"蛇骨馆(Another)"的二层。先要与**ギャダラン**交战，而后又会被机械人追杀，最终成功脱出之后他就会加入。

第七级必杀技取得方法:获得六龙的认可后，带着**ギャダラン**进入"时间要塞**クロノポリス**(Another)"。在2F的某个房间里有个大宝箱，他的第七级必杀技就在里面。

◇**ミキ**

属性:红　性别:女

加入方法:首先要等情节发展到两个世界的**ファルガ**在"海上欢乐街**ゼルベス**

小情报:轮盘赌必胜法

Home世界的"海上欢乐街**ゼルベス**"赌场只有一个轮盘赌。初期玩家有100点，指针转动后，按○键可以使其渐渐减速，指向北则点数翻一倍;指向东则增加50点;指南点数下降一半;指西则减50点。其实只要在指针转动时按START键暂停，如果指在南和东之间，则在按下START恢复时连按○键，最后有80%的可能指向北;如果暂停时指针向着西和南之间，则可以先按住○键再解除暂停。

小情报:"蛇骨馆(Another)"的喂龙迷你游戏

在专门养龙的"龙舍"内与老人交谈即可开始，主要目的是把从左侧草料堆取出的饲料(一次最多取三份)喂给抬头求食的龙。如果动作太慢，龙就会生气，进而发怒。玩游戏之初，可以选择总共要喂几份草料，不同等级的游戏自然不会有相同的奖品:10回、**ニーパッド**;20回:**ブロンズメット**;30回、**ブロンズメイル**;40回:**リカバー**;100回:**アイアンベスト**。

小情报:通关一次的奖赏

读取通关进度之后有两个选项，"强**くて** Newgame"是从序章开始重头游戏;"强**くて** Continue"则要求玩家再选另一个进度，从游戏中途继续开始。不论哪种模式，原有的装备、合成材料、元素将多出一倍，另外还赠送"身代**わりの**护符"和"试作时间变速器"。前者在记录点使用，可以让一名仲间代替主角出战;后者则令手柄的L2和R2分别具有"慢放"、"快进"功能，不论移动、战斗、交谈，按住L2或R2就会有图标显示在屏幕下角。

(Home)”相遇，“**マブーレ**(Home)”处的怪物全部实体化并被打倒。然后在“海上欢乐街**ゼルベス**(Home)”的酒场里与她交谈。

第七级必杀技取得方法:LV UP。

◇**オルハ**

属性:蓝　性别:女

加入方法：游戏中盘**セルジュ**恢复原来的身体之前，以**ヤマネコ**的样子进入“**ガルドーブ**(Another)”，会与**オルハ**发生战斗，胜利后得到“青い石**のブローチ**”。等**セルジュ**恢复原貌再来找她，并出示“青い石**のブローチ**”即可。

第七级必杀技取得方法：带着她去Home世界的“**ガルドーブ**”，与医生**ドク**谈话即可。

◇**リーア**

属性:白　性别:女

加入方法：第一次到达“世界**のへそ**(Home)”时她会暂时加入。待**セルジュ**取得“绿龙神**の**祈**り**”之后即正式加入。

第七级必杀技取得方法:LV UP。

◇龙**の**子

属性:红　性别:男

加入方法:首先，在游戏初期第一次经过“溺**れ**谷(Another)”时，从山崖高处沿龙骨化石爬到下方的鸟巢旁，打败巨鸟并调查巢里的蛋，会发现“**大きなたまご**”。接下来要等到获得六龙认可之后，在“古龙**の**岩(Home)”打败占据**セルジュ**身体的**ヤマネコ**，乘升降机向下，对中央的孵化器使用“**大きなたまご**”，龙之子就会破壳而出。

第七级必杀技取得方法：带着龙**の**子前往“溺**れ**谷(Another)”，调查山崖上的恐龙头骨时会发生一小段固定情节，同时得到它的必杀技。

◇**スティーナ**

属性:白　性别:女

加入方法：获得六龙认可以后，对Another世界“**ガルドーフ**”的巫女使用“**憎しみの泪の破片**”，得到“**龙神の神子の纹章**”。再把它出示给Home世界“**ガルドーフ**”巫女的门卫看，从而得以进入。与**スティーナ**交谈即可。

第五级、第七级必杀技取得方法：带着她进入“**ヒドラの**沼(Anther)”，在曾经取得“调查队**の**装备”的地方跳进洞口并打倒敌人即得到第五级必杀技。而后再带她去“亡者**の**岛(Home)”，调查最深处的墓碑便能得到第七级必杀技。

◇**ジャネス**

属性:红　性别:女

加入方法:战胜Home世界“海上欢乐街**ゼルベス**”里的贤者之后，从梯子爬到底舱参加怪物角斗，变为怪兽，连胜三场后**ジャネス**加入。

第七级必杀技取得方法：带着**ジャネス**进入“次元**の**狭间”(这也是一处海上的隐藏地点，大至位于“**ヒドラの**沼”东南，“水龙**の**岛”东北的小岛附近，颜色较周围深)与灯下的怪物谈话便可以获得。

◇**カブ**夫

属性:绿　性别:男

加入方法:Another世界“隐者**の**小屋”前草坪的某处寸草不生(调查时会说那里太热)。对那片土壤使用“冰**の**息”，然后去Home世界的“隐者**の**小屋”，并在队中带上**ポシュル**，它会帮你从地里拔出**カブ**夫。

第七级必杀技取得方法：同时带上改良种**フィオ**和**カブ**夫前往“蛇骨馆(Another)”，在屋顶水池边发展情节之后就会获得。

◇**スカール**

属性:黑　性别:男

加入方法:必须集齐他的六处骨骼。

①“**しゃれこうべ**”在游戏初期经过“溺**れ**谷(Another)”时，从恐龙头骨里找到；

②“**いかつた**肩甲骨”在“影切**りの**森(Another)”**スラッシュ**加入的洞里，反复调查地上的纸片即可；

③“**しつかりした**骨盆”在“**ガルドーブ**(Another)”与你交换物品的小孩手里，用元素换些物品就能得到；

④“**まつすぐな**背骨”在“**ヒドラの**沼(Another)”，某个宝箱左边还有一小洞，钻进去在看不见的地方调查便能到手；

⑤“骨太**なろつ**骨”要和“水龙**の**岛(Another)”上某勘探队员交谈多次才能得到；

⑥最后一块“**バラバラの**骨”在Another世界“亡者**の**岛”上，但先要把Home世界“亡者**の**岛”各处秘穴炸开(参见“攻略人行道”)，然后才能在Another世界“亡者**の**岛”某个小洞中找到。集齐六处骨胳再来到“**テルミナ**(Another)”与雕像右边民居里的人交谈，**スカール**便出现了，切换场景再返回与他谈话即会令其加入。

第七级必杀技取得方法:带着他到“**テルミナ**(Home)”的酒场里吃东西即可。

◇**ドク**

属性:白　性别:男

加入方法:在**キッド**中毒之后，选择不为她找解药的分支。则当**キッド**康复的时候，**ドク**也会加入。

第七级必杀技取得方法:进入“死海灭**びの**塔(Home)”以后，能找到一处车站废墟。调查右下方的幽灵，它会起身去乘车，但走到半路就消失了。调查它消失处的地面，拾起“**ステーションパス**”，这样就能通过检票口了。经车顶、检票口来到月台，从宝箱里取得“绝版医学解体新书”，把这本书拿给**ドク**即可。

(可加入角色总共44名)

小情报:海上的“次元の狭间”

“**ヒドラの**沼”东南、“水龙**の**岛”东北的海面上有一片弧形的群岛，水色较周围深，那里就是“次元**の**狭间”(第一次靠近不会显示地名)。通关以后再进去，最里面的门已经能打开了。与屋子里面的怪东西交谈，再沿着墙根顺时针绕三圈(老把戏了)，最后打倒三名一代里的角色，便能得到“**ソイソー**刀”、“梦**みるはらまき**”、“**ビネガーパンツ**”三样战利品。如果再与那怪东西交谈，它会让你继续绕圈，但圈数必须与它心中所想的一样，而且少于20圈。在绕圈过程中，有三次提试的机会，可以问它是否绕够了。成功的话有“梦**みるごしまき**”作为奖励。

小情报:重返“次元の狭间”

通关一次(不论Good ending还是Badending)并存储进度之后，再次读取那个进度，选“强**くて**Newgame”或“强**くて**Continue”都可以。接着去“**ヒドラ**沼(HOME)”，在以前从“次元**の**狭间”(是**スプリガン**和**ツクヨミ**加入的那个狭间，不是海上的那个)返回的地点会出现波纹，使用“星色**のお**守**り**”就能回到**スプリガン**的家。如果已经取得了“**クロノクロス**”，在这里使用就可以拥有前回游戏中加入的所有仲间！因此，理论上讲，重复三次游戏，每次走一种分支(即第一次潜入“蛇骨馆(Another)”的三种路线)，就可以实现全仲间。

小情报:土龙岛上的奇怪兽

取得土龙的认可以后，再去“土龙**の**岛(Another)”的最深部，会受到一只怪兽的攻击。但它不会主动攻击，而是先提出问题，玩家要使用特定属性的元素作为答案(正确顺序为白、黄、赤、绿、青、黑)，全部答对它便离去?!若是答错了，它就会开始疯狂攻击，最好先封住它的元素攻击，否则会死得很惨。打倒它就能获得“太阳**のメガネ**”。

小情报:星之子的射线枪

带着星**の**子去HOME世界的“**アルニ**村”，与站在大鱼底下的男子交谈，发现鱼肚子里有星**の**子的射线枪，那人很爽快地答应还给他，于是“**プラズマショック**”到手了。

文/克鲁诺　　责编/PERFECT

VR射手 2000.1

街机足球 追求刺激

VR射手系列，引爆街机足球游戏之大兴奋。全世界的STRIKER FAN在历经了漫长的期待后，终于迎来了移植喜讯。NAOMI之街机系列最新作“2000”，现已超完美地再现于DREAMCAST主机之上。想在完成度极高的本作中像街机98版那样取巧远射？不容易。

DC 厂商：SEGA　类型：SPG　发售日：1999年12月2日





街机到家用机这一脚球，踢了4年半

系列第一作“VR射手”登场至今已经4年半(1995年5月)。当时的家用游戏机虽然具备了3DCG机能，但终因性能有限而无法移植完全即时演算的“射手”，其实当时MODEL2营造的画面并非特别细致，可能是因为足球场上的人员数目太多的缘故吧！但无论如何，开创了足球游戏新纪元的“VR射手”还是引起了相当大的轰动。

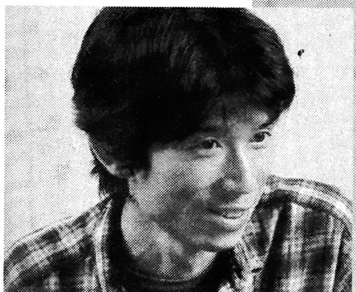
后来随着技术的进步，制作者让“射手”的续作在系统和画面上有了进一步的提高，并形成多个不同版本，而DC家用版，则是史上第一次移植。

然而毕竟是街机移植作，各方面的表现都不同于传统的家用足球游戏。世嘉对街机玩家的要求终究要高些。

WARNING：adidas® and others are the registered trademarks of adidas international B.V./Licensed by adidas international B.V.

游戏画面中出现的天足鞋子和三色皮球，乃阿迪达斯(国际)公司特许世嘉公司使用

全世界大BEAT的2代，以进化的姿态登场DC!



SEGA SOFT4研
“Virtua Striker”SERIES
PRODUCER
三船 敏

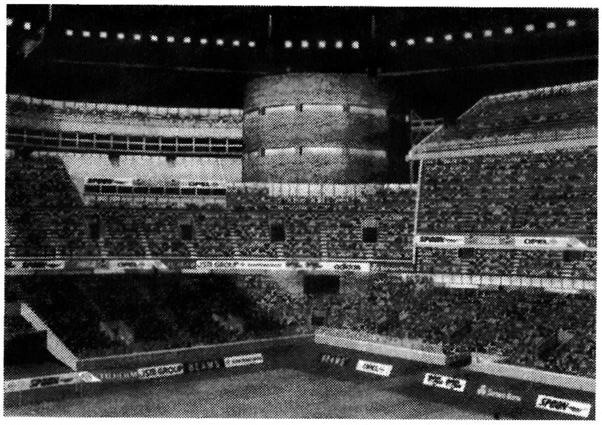
现在正忙于新作，但不是足球的。会是篮球的吗？Virtua NBA是也。



↙VR射手，顾名思义，队员的动作要VR。

从三船敏氏接受DC专门志的访谈中我们得知DC版移植作业中一些小秘密。

在99东京秋季展中，就已经有DC版实际画面了，开发者原打算把NAOMI版中一些可能与DC有所差异之处在DC上进行相应的改进。游戏展上的画面可能让人觉得“与NAOMI版完全一样”，可实际上，三船敏认为，DC版的移植作业与制作NAOMI版时还是有很大的区别的，开发小组始终在各种意料之外的麻烦中行进。下页详细介绍！



→“2000”版较之“99”版，还要追加体育场。连新带旧一共10个，丰富到令人爽呆。由于硬件性能大幅提高，背景处理极为得心应手：场地不但规模大、人数多，而且随着比赛的进行，照明以及周围景观都会产生变化，此系统DC完全移植街机。

TAITO街机巨作“OPERATION TIGER”：5798900。打这个游戏需要记流程。难度并不是特别高，运气好的话，不连币完全可以通关。北京双安商场机厅。(北京R.E.D)/天语：任何人将任何游戏(除PC所有机种)打出花儿来，只要他敢来信，88%被刊出。

VIRTUA STRIKER 2 ver.2000

DC版射门突破320点者可来信封神

责编天师

迎合大众，就会痛失街机爽快感

这是移植难题之一。如果只将街机版照搬至DC，相信并不困难，实际画面完全能说明问题，相信已有玩家打到了。开发者在移植过程中，为了适应在家中长时间游玩的特点，对游戏进行了全面调整，结构变化很大，甚至在如何得分的技巧上也与街机有别。BALANCE调整是为了兼顾紧张与有趣，这项工作早在NAOMI版结束后即着手进行，DC版各原创模式都要进行微调，同时加入新系统。不过，基本部分的计算精度仍然保持着很高的水准，所以游戏中的战略性并不会降低。



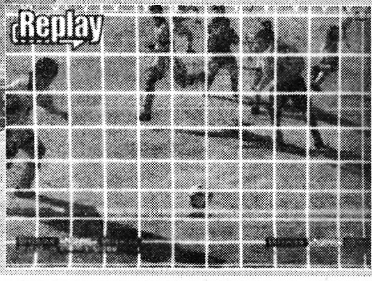
↑刻苦练习操作技术，享受至高游戏画面。

DC版原创模式彻底介绍

●"街机"模式(ARCADE)：DC版的编程相对于街机有所改进。对CPU战，2P乱入对战的要素与街机相同。可选择32支国家队中的一支，以淘汰赛的方式决胜。队员的能力值以99年最新国际比赛为基准。



←↓游戏的画面确实大大超出现有水平。REPLAY画面的迫力之大超乎想像，浪费容量也值。



●"世界杯"模式(INTERNATIONAL CUP)：将参赛国分为8组(A～H)，先要进行预选赛，小组出线再同其他组决胜，直至捧杯。

●"多彩"模式(VARIATIONS)：这个模式中有TOURNAMENT淘汰赛，LEAGUE积分联赛，RANKING MODE赛三种，其中"RANKING"模式与街机模式相同，只是在游戏结束时给出玩家队伍的排名。

●"比赛"模式(MATCH PLAY)：其中又分为"VS MATCH"和"PK MATCH"。前者可1P战2P、1P战CPU，也可观看CPU的对战；后者则是同电脑或朋友举行罚球比赛。

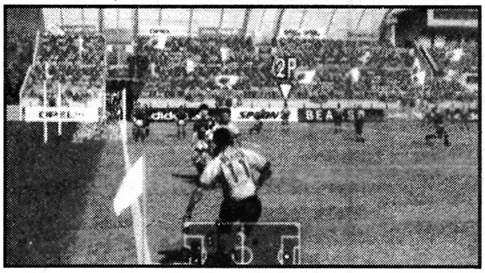
●"回放"模式(REPLAY)：将球射入大门时的镜头重播之模式，需占用VMS的容量(约30BLOCK)。所进之球会依精彩程度而给出分数。

●"设定"模式(OPTIONS)：可设定手柄键位、音效等。

在INTERNATIONAL CUP模式中导入的系统

OFF SIDE、YELLOW CARD在游戏中出现。其中的黄牌会带到下一场比赛，因此要尽量少范规。游戏中如果有队员累计两张黄牌，当然也要被罚下场，这时再想"以少胜多"，CPU可不会买账。人一少无论进攻还是防守，空档都非常大，队员跟进不及时必会丢球甚至失分。

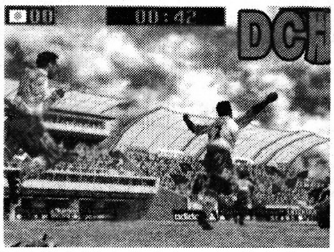
在"世界杯"模式中，越到后面遇到的对手越不好打，街机每场比赛只能打3分钟，可到了家里玩家可以设定半场时间为15分钟(最大)，这样一来，就能打持久战了。



胜利的光荣！足球的魅力？

直接传达意志的拔群操作性

只有短传(SHORT PASS)、长传(LONG PASS)和射门(SHOOT)三个键，真实再现足球比赛中的种种战术应用，加上街机切换三种阵型的开始键，DC手柄A、B、X、Y四键刚好够用。短传盘带的技巧性极强，作用也大，但防守时按此键则为铲球，要当心犯规；长传键亦可下底传中，守门员开球时是大脚开出；射门键则仍然依押键时间长短而改变球的初速，禁区内发动打门(接传中球时是球不落地直接射门)。另，球在空中时可争抢(传球键＋方向键即可)。



←队员在庆祝。

Vitrua Striker系列的展望

制作人三船敏认为，系列2→3的版本UP，要受到编程技术的限制，目前世嘉的编程水平，只能是"2"。可见游戏完成度之高。就2代的几部作品来讲，除了映像进步外，最先是加入了直传；98版则因日本进军世界杯决赛而形成话题；99版再次强化阵型和系统；2000版则变成32只队，与世界杯一样。

谈及通信对战时，三船敏认为同DC版"电脑战机"相比，因为足球游戏的对战是在一块基板上，所以实现起来要困难些，那是将来的事了。



玩家请注意：体育场的光源变化有如下两种方式，一为以DC内藏时钟为准，一为两或四小时游戏时间相当于游戏中的24小时。请自行设定。时间的流动表现在背景(云、日、灯)和球员影长的不断变化。

BIOHAZARD

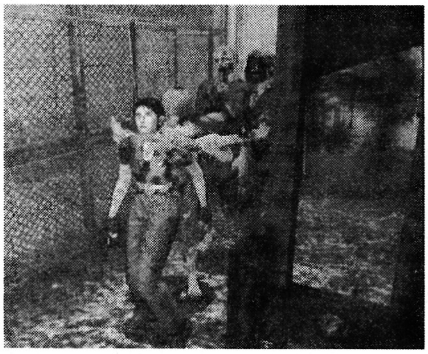
代号维罗妮卡

丧尸丧犬没完没了

卡普空最近在各机种上频繁动作。最令人称道的当属该公司为了弥补生2没有在土星上推出的遗憾，而将它放到DC上以低价推出。作为DC真正原创游戏的本作，因为即时演算的缘故，各方面的表现尚算说得过去。“莎木”本月29日推出，玩家应作好铁的安排。

DC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2000.2.2(GD2枚)





↑克蕾儿颈部动脉的血被一鬼猛吸，血滴四处飞散，她的表情真是十分恐怖……

BIO2和VERONICA的关连性

生化系列，在追求“从丧尸的围攻中脱出”之乐趣的同时，全系列在故事情节上的交待是十分明确的，人物的对话安排颇具深度。“维罗妮卡”和生2是同一位主角，即克蕾儿，这两部作品的关连性在系列中是最高的，可以说生2的故事是本作的序章，若图完整，玩家可再买一套“2”。

DC版生2以GD三枚组的阵容推出，含BIO音轨和本作体验版。

生1是洋馆中的ZOMBIE事件，克蕾儿的哥哥克里斯登场。生2目前已经有PS、N64、DC三种版本，地点浣熊市，街道上全是丧尸，新人里昂登场。PS的生3，克里斯的同事吉尔登场。“2”、“3”同生1都有一定联系，而“维罗妮卡”却与3无关。

距上一次提及“维罗妮卡”已经一年了，不过，游戏的舞台设定却没有变化，仍然是那座孤岛上的监狱。

莱德费尔德兄妹，监狱中重逢?





←↑克蕾儿蹲在地上伺机反击，她身边有两朵美丽的“爆花”……而从她跳跑时的惶恐样子可知敌人的厉害。



克里斯&狩猎者

CHARACTER & ENEMY

史上罕见的梦幻兄妹主角游戏。难道以克蕾尔为主角游戏，不但要和宿敌安布雷拉打上一场，也要找到哥哥才行?

克里斯，飞行员出身。原为特务机关STARS队员，搞航空运输的。本作中蓝眼睛的克里斯身着绿军装。

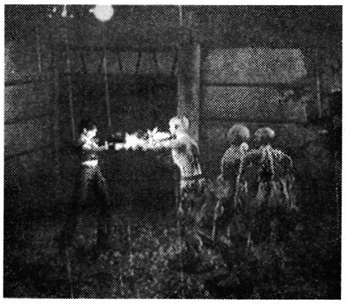
再来看看敌人吧。DC主机由于性能提升，画面消灭了马赛克，对丧尸的描写进入了一个新纪元！可问题是“干净”的丧尸还会令人感到恐怖吗？请看部分敌人的形态。

●BAT:啪拉啪拉地乱飞，非常讨厌的吸血蝙蝠。

●ZOMBIE:增加了制药厂的看守丧尸，身着白服，配以光源和狰狞表情，保管玩家不寒而栗。

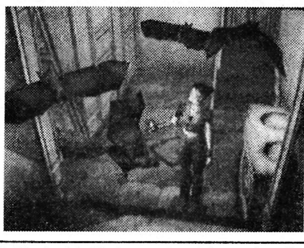
●ZOMIE DOG:这一高速型武器在本作仍然活跃。相信它会增加新的攻击方法，如果不想被噬血就请快些动手吧！

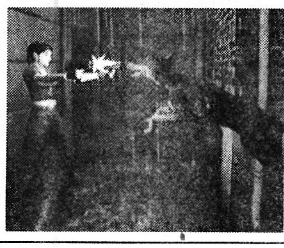
●HUNTER:拥有尖锐爪子的跳跃大师，得意战法为高空突至，专门猎取敌手脑袋。生3中有β&γ型，不知本作中它是个什么程度？它会出现在与安布雷拉有关的地方。



←DC虽不如你想像中的那般强大，但制作的游戏却也毫不含糊。本作完全即时演算。当然，除了画质提升外，谜题和陷阱也会跟着大幅提升。

↙↓克蕾儿抬头看蝙蝠，而面对突如其来的丧犬，她竟然手举双枪攻击。





97街机:757400,8级,雅典娜。月2:8级,2016600,力,玄武之翁。练习模式:神崎十三,力,斩38人。御名方守矢,力,斩38人。一条明,技,打出18HIT,不用超杀和乱舞奥义。成绩是真的。(安徽淮南 刘俊华)/天语:最后一句无用！作假必被耻笑。

“CODE：VERONICA”新旧系统一气介绍

责编天师



↘女主角得到了一盒手枪子弹。

“维罗妮卡”在基本操作与其他机种上的作品相同，只是将“武器攻击”由传统的 R TRIGGER 改为普通 BUTTON。然而在系统上的变化很大，玩过其他版本的朋友也可能会对 DC 版感到困惑。

●监狱内部的警备系统：天井上激光灯送出蓝光，人从光束下通过光线会变红，这时 HUNTER 出来。而且激光灯的位置会产生一定的变化，令人防不胜防。

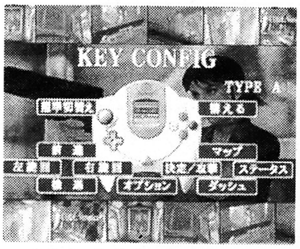
●180 度 TURN(新操作)：按住 A 键和十字键↓，主角会转过身来至相反的方向。战斗中调整与敌的距离或从小屋战场中脱出时都可活用此动作。

●ITEM BOX 与 TYPEWRITER：这两件东东似曾相识。

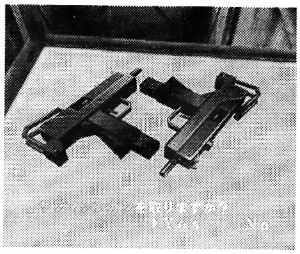
●MAP 与 ITEM WINDOW：地图与生 2 不同。得到回复物品后进入调合画面，会发现主画面变得非常大。

●光源处理：在暗场所主角要自己解决点光源照明，全多边形 CAMERA WORK 终于借 DREAMCAST 之力实现！

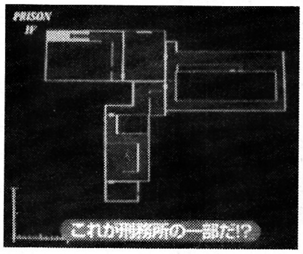
●武器：从匕首起步。①莱福，乃 MANIAC 铳，连发数高，克里斯拿的那把从外型上看显然是俄制 AK 系列。②手枪，没什么使用上的技巧，威力小。③SHOT GUN：外型洗练攻击力高。

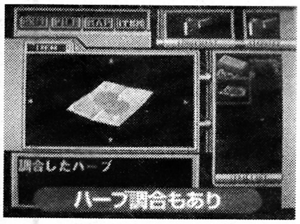


←游戏要用到几乎所有键。



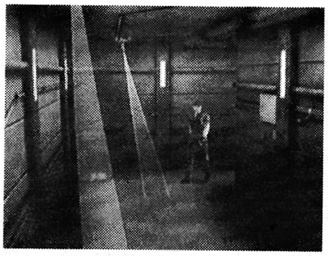
→武器的种类并不少。图中这两把双枪难道是女主角的基本装备？够酷的。



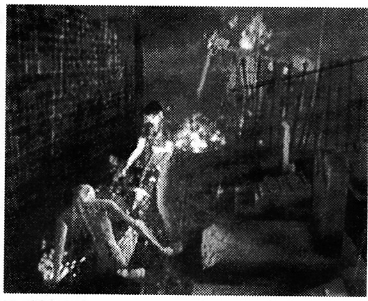


←↑这些画面与以前不同。

不论是陷阱还是机关，变得愈发充实起来



↑一座孤岛，怎么会有这么先进的防范设备？显然有足以匹敌军事设施的机密。同时岛上也有不少难缠的电子门。古怪的机关数不胜数，也许正是游戏魅力。



↑丧尸已经倒地，可克蕾儿却还要对他补上两枪，看样子好像是专门朝敌人腿上射子弹呀？对玩家的操作手法要求也这么高？

在系列游戏中只要说到调查地方的话，就会想到置物处、雕像、上锁的门……等等。

“维罗妮卡”虽说是在孤岛上，但也不是说没有了像一代那样的“西洋建筑”，那可是最能表达生化特色的地方，即解谜性特别高。门上的锁、墙上的画、装饰物，肯定都有机关。找钥匙无论如何是一项主要工作。主角还要精通电气线路的知识，因为有时可能要找到保险丝连上闸才能启动某个电器。

室外场景当然也有不少，主角可以在建筑物中移动，只是四周会被铁丝网拦着，监狱嘛！玩家仔细找的话还会发现血淋淋的断头台呢！

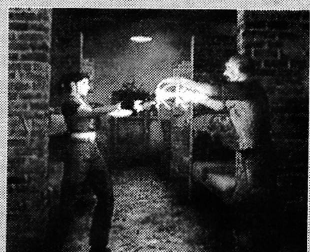
即时演算的优点是临场感高、气氛佳，这在大家解谜时应当会感受到吧？且看 DC 能令“生化”进步几何。

卡普空严刑逼供 Q＆A

●DC 版“生 2”是什么意思？答：一定要在世嘉的硬件上将这游戏出了。●DC 版“2”中的事件、图像、动作、系统等与原作有何区别？答：都在考虑之中，均有一定变化。●“2”的 DC 版还送一张本作的体验版？答：可以进行 30 分钟的游戏。

●本作是否以克蕾儿为主角，以克里斯为陪衬？答：他是标准的可选主角。●从在欧洲寻找克里斯，到本作的与之相会，难道要在克蕾儿篇的最后才能见到？答：这次是 HAPPY END。从此新的故事展开了。●选克蕾儿为维罗妮卡的主角，为什么？答：这是因为游戏是以 1→2→VERONICA 为流程的。●既然故事有关连，那本作在系列中是个什么位置？答：正因关系密切，所以只能是“2”的外传。●“维罗妮卡”留给玩家的游戏时间是多长？答：游戏时间要因人而异，不可一概而论。本作的游戏时间设定为生 3 的 1.5 倍以上，玩起来应更长些。

●本作是两张 GD，是否按人头分，一人一张？答：NO。游戏素质很高，内容又大量增加，1 张 GD 不够用。●VMS 将被用到吗？答：想要活用这玩意，一定会用到。





←↑新版双枪老太婆！？枪的威力一定不小……

古惑狼 3.环游世界一周：关 1,43.23 秒；关 3,17.53；关 4,1 分 31.93；关 5,55.90；关 6,1 分 06.36；关 8,40.10；关 10,26.46；关 11,1 分 18.66；关 15,1 分 08.06；关 28,1 分 48.66。今吾欲以第 3 关的成绩挑战广大玩友！（福州仓山区城门镇 林辉）

快打旋风～复仇

画面一般 迫力不小

又一次体会到卡普空对世嘉主机的关照？可搞不清该公司为什么要用 ST－V 基板来开发此部游戏。如果用 PS 互换板岂不更妙？再或者用 NAOMI 板将快打旋风做成一个超级三维格斗也不错啊？这个堪称前辈的系列完全够资格。

SS 厂商:CAPCOM | 类型:FTG | 发售日:2000 年 2 月 2 日



能打到卡普空亲自制作的“街霸 EX”模样的格斗？

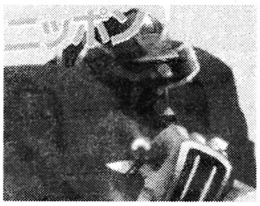


↑寇迪。为救市长爱女而战。



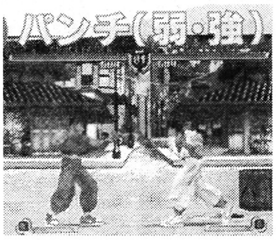
↑哈格市长。爱女失踪。


↑凯。武神大侠？


↑苏杜姆。解散前是干部。



↑罗兰多。欲以铁腕改革。





↑↗拳脚只分强弱，重拳重脚即是投技。另设挑衅键。

土星最后也是最强的格斗(笑)

登场者共 10 人，差不多 ACT 版的打手都出来了吧？这可是卡普空自己推出的“SF Ⅱ系指令、3D 人物”的游戏，消费 SUPER GAUGE 还可使出大气，可说是完全模仿 EX，只是需要指出，在格斗的场地上有不少隐藏的武器能够使用，然后战斗就会……总之，本作超杀滑稽爆笑而迫力极大。


↑巨汉在炫力，苏杜姆则行礼。


↑两个军人在火并。

精彩镜头尽显卡普空率真




←打碎箱子，内有手枪。







→大巨汉安德鲁。有点正义感的样子，打法凶悍。


→波依森。看样子像个小太妹。乐趣完全从掠夺他人中获得。



→艾迪'E'MADGEAR 干部，是个恶德警官。组织解体后独立发展。


→大姆德。MADGEAR 总统宝座的窥视者。乃原作第一关波士。



→艾鲁卡多。双尾蝎拳，为罗兰多效力的杀手，今夜，刀子又要染上谁的血？

责编天师

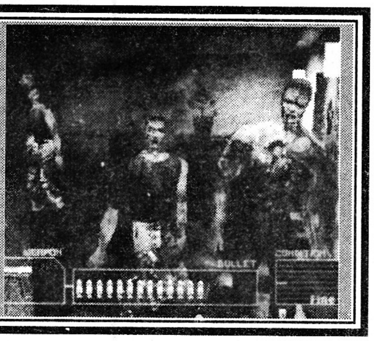
天师大侠：彩京 GB2，2－3，1294100，独眼；1999，2－2，1012400，X36；合 X，ALL，5651641。合 X 于南京军人俱乐部一楼机厅，成绩还在。GB2 连吃 2000 分 33 个，我一好友一次连吃 47 个。这些成绩封神份量不够，毕竟高人太多。（希望天师成绩也上榜的李伟）

生化危机：生存者

专业打鬼 危机再来

卡普空将超人气系列："生化危机"的所有要素都融入了这款射击之中，不能不说是对传统打鬼游戏的一个创造性的补充。这次要介绍游戏画面中量表及图像的看法，以及有关"快速搜寻"系统的情报，以利玩家深入了解本作。

PS	厂商：CAPCOM	类型：STG
	发售日：2000.1	枪、DS对应



责编天师

BIOHAZARD GUN SURVIVOR



↑敌人不只是这些丧尸。乌鸦、蜘蛛等喽罗都会出现。但塔兰德、追踪者他们也会出现吗？

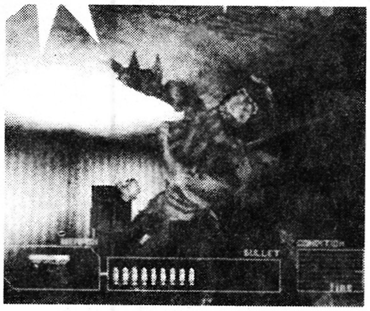
笼罩在恐怖下。生与死的狭缝间

枪击游戏的画面下方通常是各种量表，本作也不例外。3个量表从左至右分别代表使用武器、剩余弹数、心电图，三表同时反映玩家当前状态（左图中的3个三角型箭头所指即是）。

●使用武器：刚开始时主角只有手枪，不过，在游戏中是可以取得武器的，应努力寻找强力武器。玩家可于游戏过程中自行更换武器。

●剩余弹数：若子弹用尽，画面会显示重新装填的记号。玩家要先计算好弹数，不宜在战斗时用光弹药。手枪的子弹则为无限，且自动填充。

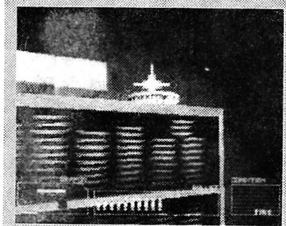
●心电图：这种表示最能显现生化特色。波长是由绿→黄→桔→红……慢慢转变。红色时应及时回复体力，只要用绿色草药或是急救喷雾器什么的，就可以了。



↑这是在生化2中初登场的力卡。具有快速的行动和较强的攻击力。

十分便利的系统：快速搜寻

为了让玩家更流畅的进行游戏，厂家提供了"快速搜寻"系统：只要将光枪上A键或B键快速按两次，则不管此时画面中是否有目标，玩家都可以在一瞬间将焦点集中在画面上的敌人、道具、门扉……等重要地方。游戏中可善加利用此系统，进行探索，一一打倒敌人。



↑可将这系统运用在各种各样的东西上。

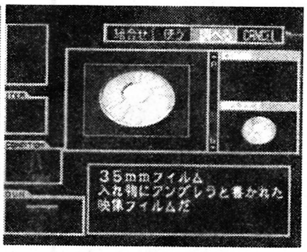


↗在通道上行进时，发现男性尸体，虽然觉得有点怪而想调查一下，但继续走下去就会错失调查机会……此时，如果迅速地连按2次A或B键的话，电脑就会自动加以搜寻，视点会对尸体来了特写……没想到意外地发现"钥匙"！另外，对于画面中的复数敌人，快速搜寻时主角的武器会一个接一个的自动照准所有敌人，即可迅速攻击。

也有大家耳熟能详的系统

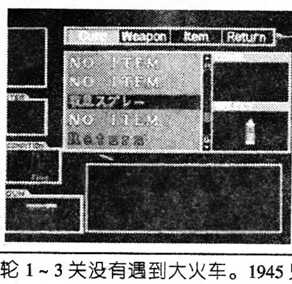


↑绿色药草就可以和其他药草相互调配。

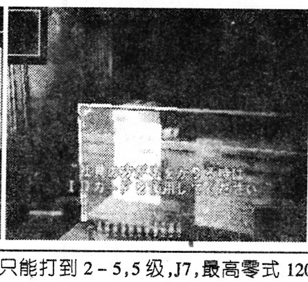


↑取得某个道具，应该对它进行调查，看看它有什么功能？

↓状态画面更加容易使用，回复道具和武器则分开保管。有个"COMB"项，调配时要用。



↓安排在各地的谜题，不但有趣而且有效。生化系列其他作品的要素，在本作都能见到。



答李伟：GB1代一币至2-4，铁，毙于此关中途，967400，4级，第二轮1~3关没有遇到大火车。1945只能打到2-5，5级，J7，最高零式120万2千，不会贪分，只要手感(上2-4是"超天才一级"评价)。战国1不问难度，和尚一律灭杀，152万(4级)，149万(5级)。亦喜EX系列。

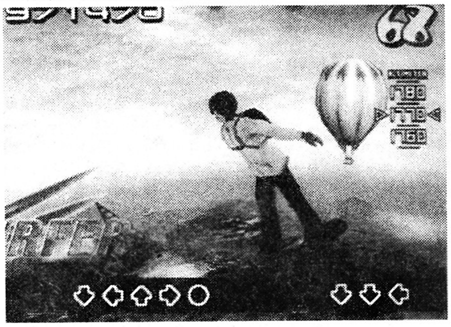
空中冲浪

看似体育 实则跳舞

这是一款与PS2同时上市的游戏，因此，欲在第一时间购买主机的玩家应稍加留意，本刊今特将其刊出（同时发售的游戏争取全部介绍）！在充满立体感的世界中享受急速下降的快感，同时做出各种花式，这对于游戏而言已经不再是一种幻想，PS2就能够办到！

PS2 厂商：IDEA FACTORY 类型：SPG 2000.3.4.与PS2同时发售





↑SKY SURFER！CPU高速演算必要！

PS2才能表现的究极重力加速度

空中冲浪在国外流行很久了，但估计这游戏要像跳舞机那样玩，因为玩家要依据画面上的指示来按键，这样才能加上花式。主角要穿上雪板，从飞机上跳下来，在空中漫长的“旅途”中做出特技，分数高者则为优胜。人物高速降落时的各种写实动作，大概是这游戏的乐趣所在。游戏中的天气变化也很无常。

三个角色的特技各不相同！

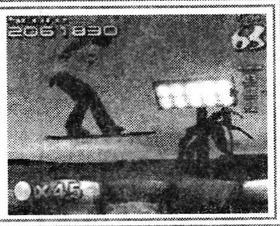


这里介绍两个游戏模式

已知有两种游戏模式。其中“练习模式”是在设置于陆地的巨型电扇上练习各种特技的模式（里面还有个迷你游戏呢！）；而主要的“潜降模式”，则是真正到空中去飞，并且在低空段使用降落伞抵达降落地点的模式，在这个模式中会依舞台的不同，而改变玩家所要表演的特技和到达降落地点的距离，玩家可根据自己的实力进行挑战。

●练习＋迷你集球游戏！

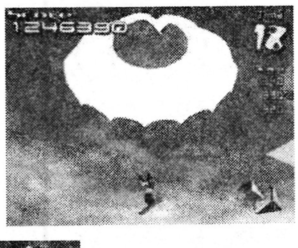
练习技巧时如果不用心，会被吹飞！趁着练习的当儿，你还可把风扇上面的气球给聚到一块儿去！右图可知PS2对傍晚的刻画是多么的迷人。





←风扇的风力非常之大，玩家可以悬浮在空中自由移动。但若没两把刷子，在练习模式中也难出成绩。

→利用特技调整好下降速度和方向后，还要考查降落技巧，落点准则得分高。近地时会开伞，同时显示落点，玩家应计算风向和距离。↓注意，画面下方左面为动作指令，右为改变画面视点的指令。还有心思观光！？



→游戏大量使用了多边形。但在发色上，PS2不知为何总是用超浓重色彩（而DC所谓的“发色优势”，完全是比街机淡得多的）。PS2画面像油画？买之！BUY IT！







责编 天师

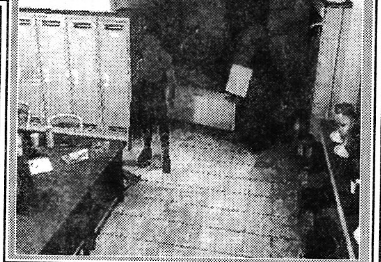
GB《海陆空》：大战两个月，通关四次有余，“有余”指第一次玩到第25关时不得其法，从头开始。成绩如下：过第25面，521天，存活率78％，少校职；过第50面，耗时1245天，存活率71％，少将。第51面，用43天。过一关最短仅用11天。（江苏新沂 王青龙）

世纪末吸血鬼

你能冒险 我也冒险

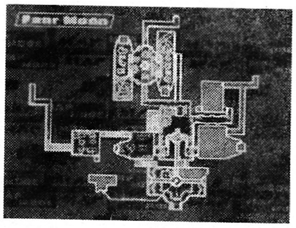
这是一款攻击丧尸型冒险游戏。玩家可在游戏开始时的个人资料中输入自己的血型，依据在此输入的血型不同，游戏中的吸血鬼强度也会随之改变。看来，由于此类游戏有些泛滥，BANDAI公司还想了不少办法对其加以“完善”。

PS 厂商 BANDAI　类型:AVG　发售日:1999年12月

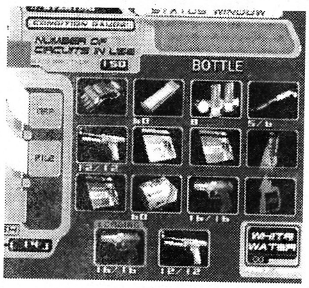


游戏的基本玩法

在这款游戏中，玩家将成为主角基斯……挺身而出面对眼前众多的吸血鬼。而为了要对抗吸血鬼，在游戏中有着多种武器供玩家选用。但是因为吸血鬼也是人类变的，所以我们要尽可能在不打倒吸血鬼的情况下继续前进。若是一味强行打倒吸血鬼的话，就无法在过关后接着玩隐藏模式……这类附加要素将可以增加高手想要挑战更加惊险玩法的兴趣。



→在某个地方购入地图后，就可以通过指令来确认地形。在游戏中还要经常调查物品。

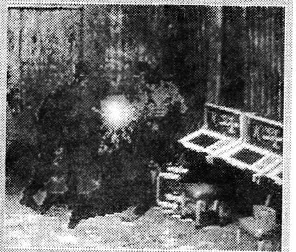


←这是状态画面。游戏中按START键即可打开此视窗。可确认主角的体力、使用回复道具来回复体力、装备道具……等等。此外，还有三种其他的指令可供使用。

灵活运用各种武器

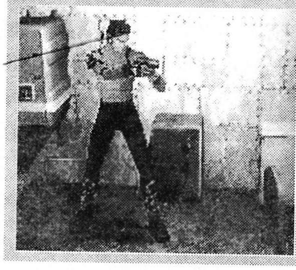
→震撼拳套。可使对方动弹不得的特殊拳套。





←STAN－1A。麻醉枪，吸血鬼睡觉时使用可使之变回人类。

→M37SS。可同时攻击多个敌人。近距离一击致喽罗死。





←P99。序盘可得到的手枪。威力低，多发才能打倒敌人。

在赌场饭店 MOON DANCER HOTEL 内发生的怪异事件

这个饭店正在举行开幕典礼，身负保护VIP重任的警官，主角基斯也到了会场。但是某个突发事件，使得会场灭火用的自动洒水器喷出黑水，被黑水淋到的人，全成了吸血鬼。基斯为了完成将贵宾救出的任务而展开行动……(故事编得是否有点太那个了？)

●SCENE1：恐怖的开始。广播已在通知3分钟内将关闭入口的消息，基斯决定在180秒内离开饭店的主会场CLUB FIRE MOON……●SCENE2：与美里相遇。一串危机后，基斯终于到达CLUB ALICE，在此，他遇到了宴会女侍者、模特儿美里。●SCENE3：蚊型第2形态登场。为从赌场脱身，基斯又回到了主会场，那里却出现了一个怪物，原来，吸血鬼是要进化的。●SCENE4：打倒SCRAPER后，基斯成功打开了通往中央大楼的门，这一区的人也都变成了吸血鬼……中间还有美里呼唤基斯的声音，因为她看到了一个穿着黑色大衣的人……在与美里相遇后，基斯即在电梯里遇见了那人，那人警告说，不要让美里离开他的视线范围外……。这个人难道与美里有什么关系？



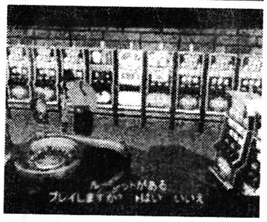
←游戏画面粗糙乃因完全即时演算之故。

→美里紧张得乱叫，基斯警告她别乱跑。

责编天师

■记录

饭店内除了赌场还有自动贩卖机和通讯端子。前者可买到回复体力的道具，后者是记录用的。



↑饭店里有角子机，打一打，赢些钱，就可在地图打印机处打印有用的地图。

97街机：单用左手操作，摆平4个人欢所用人物为安迪罗拔之一，必超应用自如。(GB“海陆空”的电脑智商是200，王青龙)

天语：你虽不想来信“劳驾”我，可你众多朋友的建议是正确的。不试一试怎知不被登出。上期就有个右手马大侠，巧了！



穿越时空

超任时期的"时空之旅"是在远古、近代、未来等多个时间段展开冒险,突出时间旅行的概念。而今作是以两个平行的空间作为故事核心。当然,多角色、合体技、大量的隐藏物品、多种结局等特点也被强化和继承,令系统别致,内容丰富。

由于游戏中设有两个平行的空间,所以在屏幕的左上角用Home和Another来区别。Home就是主角最初所在的世界,Another则是与之平行的另一个世界。本文会在地名后面用英文标明,以便读者阅读。

文/翟宝利 责编/PERFECT

PS	厂商 SQUARE	类型:RPG
	发售日:99.11.18	其它:对应振动手柄

两个时空,两种记忆,在宛如梦境的世界中遨游

古龙の岩

在一个不明的世界中,主人公**セルジュ**、**キッド**及另一名同伴(随机决定)正在迷宫中冒险。众人来到一间密室,那里的神坛射出一道光柱,调查并使光柱熄灭后,再回到迷宫中央的传送装置便可以登上空中城堡……

アルニ村(Home)

轻声的呼唤中,**セルジュ**由梦中醒来,原来刚才的情景只是场梦。首先先取得散布在村中的道具,然后便可以到海边的栈桥找**レナ**。

トカゲ岩(Home)

来到"**トカゲ岩**",此行的目的正是为**レナ**捉到3只名为"**トカゲ**"的小兽。首先进入版图后向左下方走会有一只小兽由洞中向上跑掉,用附近的大贝壳将下方洞口封住再绕到上方钻进去便可以捉到第一只;第二只在南边的区域,把它吓跑之后爬上中间的高台,向上回到刚才的区域,再从右边绕下来,当小兽由崖下经过时跳下去便可捉到;最后一只则在西北方的区域里兜圈子,只需绕着圈子不停地追便会捉到它。当将三只小兽都捉到后,巨大的**トカゲ**便会出现,将它打倒便可以通往南侧了。途中将取得的"**トカゲのウロコ**"送给"**アルニ**村"内的少年可以得到"**アップリフト**"。

オパーサの浜(Another)

来到这里会发生强制情节,**セルジュ**正在与**レナ**交谈,突然海水汹涌而来……
不知过了多久,他终于被人叫醒,动身返回"**アルニ**村"。注意这一次的"**トカゲ岩**"(Another)已经发生了变化,不单怪物不同,而且也有很多新的宝箱。

アルニ村(Another)

セルジュ回到**アルニ**村时,发现村中的人们竟然完全不认识自己了,而且**レナ**还说**セルジュ**这个人已在十年前死去。为了看个究竟,他一个人来到"风鸣**きの**岬",据说那里正是"另一个"**セルジュ**的坟墓所在。

风鸣きの岬(Another)

在山崖之巅,果然有一座坟墓,上面赫然刻着"**セルジュ**"的名字。主角正在呆呆出神时,崖下上来龙骑士团的三人,他们是来追捕最近出没在这一带的**セルジュ**的"鬼魂"的。此时,一个名叫**キッド**的神秘女孩出现,众人言语不和便动上了手。战斗中,龙骑士发现**セルジュ**的先天属性为"白",苦于没有与之相对的"黑"元素……

溺れ谷(Another)

与**キッド**组队后便可以动身穿过"**溺れ**谷",在入口处骗守卫说自己正是他们要找的灵媒师便可以进入。当来到谷的出口时还要经历一次战斗。

テルミナ(Another)

这里是个出现分支的地方,与不同的角色组队关系到后面进入"蛇骨馆"的方法,本文先介绍一种,其他分支请参考"游戏研究所"相关文章。

首先要与居民充分交谈,然后到船中遇到**ミキ**发生情节,接受她的委托,去"影切**りの**森"找主唱歌手**スラッシュ**。

影切りの森(Another)

进入之后不久就会见到**スラッシュ**,跟着他钻进小瀑布,在山洞最深处与他交谈令其加入,并取得"香り袋",然后分别调查洞外三株球状植物,每调查一个,就会有一个同色的小球跟在身后,带着小球接近同色的棒槌状生物,它就会追着去吃小球。注意不要让它吃到,而是把它引到最深处,喂给拦路的四脚植物。三个都喂进去之后再调查那植物,他便自动缩小,从而得以由下水道进入"蛇骨馆"。途中有许多小怪物排队跳动的地方,可以先打倒左边岸上的僵尸,然后把大块岩石向上推,堵住小怪物跳出的洞口。

蛇骨馆(Another)

由水井爬出之后,首先要到右边院子里的龙舍右上角的架子上去取"蛇骨馆**のカギ**",那是蛇骨馆正门的钥匙,但一定要小心别被探照灯光照到。此处还可以玩喂龙的迷你游戏。

进入蛇骨馆内部,调查地下一层士兵休息室墙上"**グレン**"所写的密码(随机)。而宝物库的口令是"沉默",当卫兵问起时什么也不选即可。在一层"**カーシュ**"的房间调查宝箱20次可以得到"龙骑士**のこて**"。

按照密码转动大厅中的蛇形雕像便可以登上二层,在左边的图书馆发展情节后,回到大厅,左侧由里数第二根柱子后面有一个开关,按下后便有浮梯将众人载到楼上,得以进入"蛇骨大佐"的会议室。不过,由于强敌"**ヤマネコ**"的出现,只好劫持了大佐的女儿作人质。几个人退到阳台便再也没有路可走,**キッド**更中了**ヤマネコ**的攻击而落入崖低,随后**セルジュ**也不顾一切地跳了下去。

ガルドーフ(Another)

被救下的**セルジュ**等人醒来时已经身处一个名叫"**ガルドーフ**"的小岛,其他人都没有大碍,只是**キッド**中的那一剑竟然有毒,使得情况变得棘手。如果决定帮助找解药,**コルチャ**会暂时加入,**キッド**则把"星色**のお守り袋**"给了**セルジュ**,此后与巫女对话便可以出发了。

テルミナ(Another)

回到这里并没有大事发生,倒是一定要到右侧的守墓者小屋去请**シルベルト**加入成为同伴。

オパーサの浜(Another)

这里正是时空的交汇点,在此使用"星色**のお守り袋**"便可以进行Home世界与Another世界的切换。

ヒドラの沼(Home)

进入后先向左侧前进,打倒**ピパピパ**后可以得到"**ピパ**族**の**笛"。向前来到开阔地使用笛子,将**マルロザリー**打倒,再由它死尸

溶解处落到地下，这样可以将大鸟贼击倒救出小精灵**ラズリー**，并使她加入。此后沿路向前打败矮人族后终于找到了怪兽**ヒドラ**，将之击倒后调查它的尸体便可以得到解药的贵重材料"**ヒドラの**体液"。

テルミナ(Another)

在码头找到**コルチャ**，乘船返回"**ガルドーフ**"。

ガルドーフ(Another)

将"**ヒドラの**体液"交给医生，**キッド**霍然而愈。

海贼船天下无敌号(Another)

应该对这一行动作好充分准备，因为一上船便会连续发生三场战斗。当失手被擒后不久便会遇到幽灵船，注意从厨房中的通风口可以爬到另一间屋子，当拿到"**カギ**"后便可以通过武器库上到甲板，船长会吩咐**セルジュ**掌舵，击败最后一队敌人，附近海域的浓雾终于散去了。船长告诉**セルジュ**，要翻过死炎山，必须有水龙的加护。

アルニ村(Home)

与海边钓鱼的老爷爷对话可以乘他的船到水龙之岛去。

水龙の岛(Home)

一路击破矮人族军团，当来到最里侧便见到了水龙，并从它那里取得了"**冰の息**"及可召唤青蛙王的元素"**G フロッグ**"。

古龙の岸(Another)

进入死炎山，地面上的岩浆会使众人的体力迅速下降，此时使用"**冰の息**"便可令熔岩凝固。不过有一些道具箱会因为地面被冻住而无法打开，如果有足够的恢复元素可以先抢宝箱，因为岩浆最多把 HP 减到 1。半路上会遇到龙骑士们的阻拦，不过也没有太大的问题，当击倒**カーシュ**等三人后，即可走出死炎山。

古龙の岩(Another)

第一个大厅共有四个通道连接着四间小厅，各有一座神坛作为封印，左下方是个迷宫，要调整队中三人的排列顺序（用 SELECT 键和那个有波纹图案的地毯），并调查最左侧小屋里的机关才能改变迷宫。右下方的屋子里要注意以雕像面朝的方向为北。其余两处比较简单。当赤、青、绿、黄四色封印被解开后，白色封印之间便会出现。当上到最上层时，发现蛇骨大佐与**ヤマネコ**正在那里。与大佐战斗一次后，**ヤマネコ**由背后偷袭将他重伤。接着利用邪术使自己与**セルジュ**互换身体，**セルジュ**就这么不明不白地被击倒了（变为**ヤマネコ**后战斗必败），而**ヤマネコ**更利用这机会偷袭了**キッド**……

次元の狭间

醒来时，**セルジュ**发现自己已经变成**ヤマネコ**的模样。摇动右上方的树枝弄落果实，可以引出魔族的"**スプリガン**"，乘机进入他的屋子，休息之后他便会加入成为同伴。两人进入山崖上方的"**扉の部屋**"，（把屋外的岩石一层层往下推即能打开宝箱）在里面进入与走路的人同一方向的门便可离开，然后**ツクヨミ**会加入成为同伴。

オパーサの浜(Home)

来这里使用"星色**のお守り袋**"，却发现因为互换了身体而无法进行时空转移。

アルニ村(Home)

与**セルジュ**的母亲对话，她由神态上发现**ヤマネコ**正是自己的孩子。此时村长，也就是退休的龙骑士**ラディウス**出现，不分青红皂白地与众人动手，击倒他后说明事情原委，他便会加入队伍。

テルミナ(Home)

在这里仔细收集情报，另外可以在"冶屋"将**ザッパ**收为同伴，同时也可以取得道具"锻冶屋**の职人魂**"。此外，带着**ラッキーダン**来这里也会有事件发生。

蛇骨馆(Home)

这个世界的蛇骨馆已经面目全非。由右下侧的古井下到地下水道，然后从右上方的梯子爬出，在刑讯室令**イシト**成为同伴。在下水道里把两个木桶推下水，就能爬上左边的楼梯，旋转阀门使水流变缓，然后重返蛇骨馆地面，从已经坍塌的正门偏上一点的地方能够爬上废墟，走到尽头再调查即可跳进下水道另一部分，取得一些宝箱。

マブーレ(Home)

乘船到地图的右下角便是这个小岛，进入后找到**トマ** 14 世，在他那里听完所有情报，回到入口附近的小屋调查床便可以睡去。在半夜时可以选择起来，随后在桥头发现了人鱼**イレーネス**。

海上欢乐街ゼルベス(Home)

来到这海上的欢乐都市首先要与船内全员对话一次，可以看到大魔术师**スネフ**的表演，然后找船长**ファルガ**，并与他在赌场中一决胜负。落败后回到宿屋休息，然后去看**スネフ**的表演，会被变为猫。到宿屋经梯子上到楼上，发现原来赌场的罗盘指针由一块大磁铁控制。取下"**ハンドル**"（闪光处），再去与**スネフ**会面，这样便可以回复本来面目。（变回人之前去和厨房外徘徊的猫聊天，并按其指点从门边小洞钻进去，能找到宝箱；从桅杆上的缆绳爬到 MAGICAL DREAMER 号船上可以看到一些情节）找到船长一血前耻，这样就可以去"**グランドスラム**"，当进入"**グランドスラム**"（船最下层有看守处）会看到扫地的老爷爷刚刚由门口出去，其实他就是贤者，只要一直跟着他走相同的门就能追上他，然后便会开始与贤者战斗。取到重要道具"贤者**のシオマネキ**"。回到船甲板上，由了望台乘浮梯可以上到 MAGICAL DREAMER 号上，进入房间内发生事件后，人鱼**イレーネス**便加入成为同伴。

死の海(Home)

乘船到写有"死**の**海"的地方使用"贤者**のシオネマキ**"，会出现通路。

死の门(Home)

虽然已经来到了这里，但因为门口插着魔剑"**グランドリオン**"使大家无法继续前进，而村长**ラディウス**便想到了以前好友所持的圣剑"**イルランザー**"。

隐者の小屋(Home)

"**ラディウス**"回忆起以前被魔剑迷惑杀死好友的旧事，接着便可以取得重要道具"**ガライの思い出**"。

亡者の岛(Home)

在镜子前使用"**ガライの思い出**"就可以过去。走到崖边时，**ガライ**会由坟墓中出现，战胜他就可取得圣剑。这里有不少能够炸开的密穴，但必须把那种像灯笼的敌人引到正确地点并打败它，利用其爆破力炸开洞口。在最初的版面里，左上、右下各有一处，深入之后，能发现一附盔甲，右边对岸也是一处，而炸盔甲并打败它更能获得"虹色**の**贝壳"。

死の门(Home)

圣剑与魔剑的力量互相抵消，终于可以继续深入了。

ハイウェイ废墟(Home)

途中有首脑**ケヴィン**把守，打倒它后由另一侧出去。

都市郡废墟(Home)

在一个有电脑终端的房间中可以看到"拉沃斯"的情报，当初这个星球的破坏者被一代的克鲁诺等人干掉，没想到却因此令时间出现了分支，最后便发展为两个平行的时空。

灭びの塔(Home)

在塔的尽头遇到了**セルジュ**父亲生前的好友"**ミゲル**"，为了创造新的未来只好亲手击败他。

オパーサの浜(Home)

这里的传送点终于可以再次使用了，由此便又到了那个平行的异世界。

テルミナ(Another)

来到酒吧，进入原来打不开的门，调查店长左侧的墙壁可以发现藏在这里的龙骑士，选择"**カーシュ**"和"**ゾア**"其中之一成为同伴。同时获得"**憎しみの泪の破片**"。

蛇骨馆(Another)

先去一层左侧找"**イシト**"取得"地下牢**のカギ**"，然后在骑士食堂的地下水道入口下到水道中，扳动水闸不断前进（方法与 Home 世界中类似。如果回到当初在 Home 世界进入时的水道，调查铁栏的同时会令宝箱落入水中，便于取得）。在地牢里救下**ファルガ**后便会与变为地狱料理长**オーチャ**开战，而后他也加入队伍。上到蛇骨馆的 2 楼，

战胜神秘的东方杀手“**ギャダラン**”，卫兵会操纵机械人**アディオス**攻击主角。经过龙舍逃出之后，**ギャダラン**也成为伙伴。（在地下一层可推动石像的那个房间，先从右边墙上取下“**饰り物の盾**”，并对唯一一个缺少盾牌的盔甲使用，然后按下左侧柱子上隐藏的开关，将石像推到固定位置，便可以从密室内取得“蛇骨大剑”和“虹色の贝壳”。）

隐者の小屋(Another)

到这里时发现蛇骨大佐等人正在休养，对话后**リデル**加入。

海贼船天下无敌号(Another)

在这里，船长**ファルガ**和蛇骨馆的众人都会加入！然后前往死の海，得知需要六条神龙的认可才能进入，**ツクヨミ**也离开了队伍。

水龙の岛(Home)

为了取得龙神的加护，众人首先来到这水龙之岛，击败水龙后便可以得到“**青龙神の祈り**”以及水系的最终召唤兽“**☆テラホエール**”。

土龙の岛(Home)

进入后先要与所有的调查队人员交谈，然后走向前方的大流沙坑，在地下会被大龟拦住去路，只好跳进右边岩石上的喷沙口暂时离开。在地面与众人谈话后离开，接着重返流沙坑，从调查队员手中得到“调查队**の**爆药”。在下方洞穴里，对右边的巨龟使用“调查队**の**爆药”，再等左边的巨龟爬到喷沙口附近时将其击倒并调查，最后打倒下方的巨龟并调查，这样便可堵住三处喷沙口。借助中央的喷沙口继续前进，找到土龙后战胜它，就得到了“黄龙神**の祈り**”和“☆雷蛇”。

ヒドラの沼(Home)

在原先取得“**ピパ族の笛**”的地方打败“**ピパピパ**”得到“**ふるき**大地**の**果实”。前进不久会遇到另一个“**ピパピパ**”，使用虫笛便可乘“**ロザリー**”抵达“世界**のへそ**”。

世界のへそ(Home)

刚下来会遇到**リーア**，将这里所有的敌人击倒（注意有些敌人要在打开树上的宝箱时才会出现），发现怪兽正在袭击“**リーア**”。击倒怪兽跟随**リーア**即可找到绿龙，取得“绿龙神**の祈り**”和“☆**ジニー**”。事情完成后**リーア**正式加入成为同伴，回到原位置使用虫笛便可以飞回去了。

海上欢乐街ゼルベス(Home)

将船长“**ファルガ**”编入队伍再来到这里，与Home世界的船长会面，如此根据他亲身经历编写的戏剧便会上演，“**ファルガ**”因此恢复了战斗的意志，并开动了天下无敌号。同时，主角身边的船长也解开了超必杀技“天下无敌斩”的封印。

マブーレ(Home)

击倒版面中所有的怪物（包括洞中的），同时听到远处传来龙的咆哮。

マブーレ(Another)

进入最里侧的洞中挑战黑龙，取胜后得到“黑龙神**の祈り**”和“**☆ジ・エンド**”。

死炎山(Another)

找到赤龙并与它旁边的小龙交谈便会开战。战胜后可以得到“赤龙神**の祈り**”和“**☆サラマンダ**”。

天龙の岛(Another)

先要完成其他五龙的加护。如此击倒天龙便可以得到“白龙神**の祈り**”和“**☆セインツ**”。

ガルドーフ(Another)

对巫女**ディレア**使用“**憎しみの**泪**の**破片”得到“龙神**の**神子**の**纹章”。

ガルドーフ(Home)

给巫女的门卫出示“龙神**の**神子**の**纹章”便可进入。随后巫女**スティーナ**加入，并且得到“龙**の**泪”。

古龙の岩(Home)

塔中的情况与以前一样，终于要放手对付黑暗**セルジュ**了。上到顶层，**ヤマネコ**独自一人进入内室，在龙之泪的力量下终于回复了**セルジュ**的本来面目。这一下由“两名”主角所收集的全部角色都可以使用了。道具“龙**の**泪”最后变为了“爱**の**泪**の**破片”。

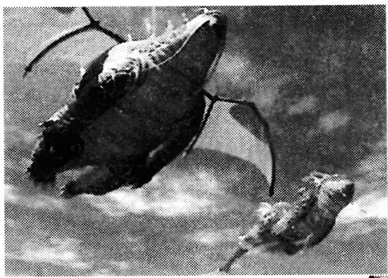
死海迹(Home)

乘小艇到死海迹，调查发光的海面可以进入“运命**の e らぎ**”(换DISC2)。而后分别在“现在**の**运命**クロト**”、“过去**の**运命**アトロポス**”、“未来**の**运命**ラケシス**”三座小岛调查三棱锥，并在最后岛屿上与Boss战斗。

时间要塞クロノポリス(Another)

一进门便要对付首脑“**ベリル**”，然后进入地下水道操纵机械人按动开关，架起浮梯，由另一侧梯子上去。首先到二楼的电算室打开电梯，再乘电梯到四楼，并由楼梯下到三楼，在三楼的楼梯口有一个人影，对话后可以得到有关主任的情报。

回到一楼，进入左侧的内港，在那里可以找到主任，对话后他便会消失。回到四楼，



左侧的中控室已经可以进入了，打败左侧的机械看守便可以取得钥匙卡，这样便可以乘电梯进入B1F。在那里要对付首脑**フェイト**。

海月海(Another)

首先将星**の**子带在队伍中，这样下到海底击败**ジェリーキング**后便可以进入UFO中（此处敌人必须用火系魔法攻击）。借助星之子的反重力装置，飞艇终于启动，众人动身前往“星**の**塔”。

星の塔(Another)

这里敌人非常多，会使人只记得战斗的乐趣。谨记流程如下：

1、VS“**ドルクレイ**”
2、VS“**ドルマグマ**”
3、与“**ガッシュ**”会面
4、VS“**ドルウィンドウ**”
5、记录点向左VS“**ドルヘビィ**”
6、记录点向右VS“**ドルホーリAAA**”
7、VS“**ドルアイス**”

注意，最终首脑“时**を食らうもの**”的属性会按“白、黄、赤、绿、青、黑、白”的顺序变化，提前知道会很有帮助吧！因为可以提前使用元素TRAP来吸掉对方的大魔法！最后取得“时**のたまご**”。

龙神の滝(Another)

平常是无法进入的，但是如果带上巫女“**スティーナ**”则另当别论。进入里侧的秘室使用“爱**の**泪**の**破片”和“**憎しみの**泪**の**破片”便可以取得失落了的第七元素“**クロノクロス**”，而最后能否取得完美的结局也全系于此！！切记！切记！

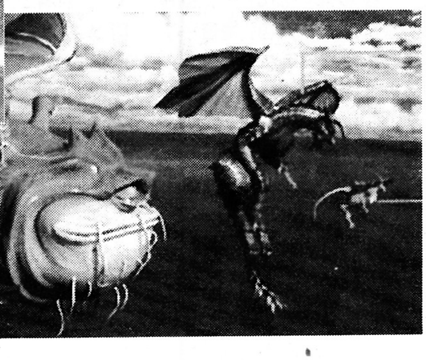
隐者の小屋(Another)

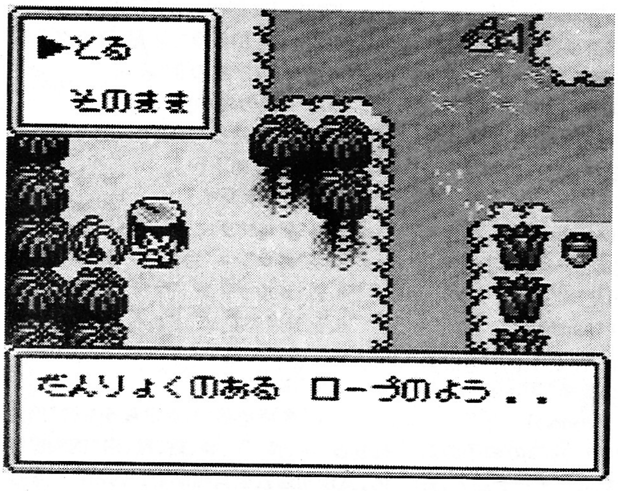
来这里的条件是要取得“**クロノクロス**”和“**グランドリーム**”这两件重要道具。进入后便可以到**キッド**的过去去。在入口的装置输入“L2、△、L2、△”可以取得“**ヒートショット**”；另外在2楼帮助藏在床下的小孩可以得到“@虹色**の**贝壳”。当然，此行的最大收获是**キッド**再次加入了。事件结束后带**キッド**到蛇骨馆的实验室可以得到“@虹色**の**贝壳”。

オパーサの浜(Home)

先准备好六种元素的小级别魔法，然后全员的元素数要尽量地多。这样在对会最终BOSS时先按“黄、赤、绿、青、黑、白”的顺序发动元素，最后使用“**クロノクロス**”即可。一切准备齐全时，只要等命运女神的微笑啦。如果不发动第七元素也是可以击倒敌人的，不过结局就简单得很了。

祝·各位好运！！





幸存少年·孤岛的冒险者

~最好不看的孤岛生活指南~

各位喜欢迎接挑战的玩家，考验你生存能力的机会来了。你是否设想过，如果自己身处孤岛，将会面临怎样的问题?这款游戏在一定程度上模拟了孤岛的生存环境，而且很少有提示，需要玩家依靠平时的积累来完成，算是个不大不小的挑战。虽然这里刊登了流程攻略，但还是鼓励大家能靠自己的力量“活”下去，进而顺利脱出，重归人世。

GBC	厂商:KONAMI	类型:RPG+AVG
	发售日:99年6月17日	

游戏中，玩家要操纵一个在海难中幸存下来的少年，在一座孤岛上谋求生存，并设法脱出。而在脱出之后，可以产生8种结局，这里介绍的是第8种结局出现方法，这也是笔者认为最完美的一种结局。

要在岛上生存首先要注意自己的各项数值，当你站立不动或按Start键调出菜单时，分别会有4项关键数值显示在屏幕下方或右边：

★ライフ：生命值，即HP，减到零就Game Over。

★F(まんぷくど)：满腹度，会随时间推移慢慢减少，吃东西可以回复。减到零就会开始损生命值。

★W(すいぶん)：水分，减少速度稍高于满腹度，通过喝水可以回复。减到零就会开始损生命值。

★T(ひろうど)：疲劳度。走路，钓鱼等行为都会令这数值提升，所以增长速度最快，一达到100就开始减生命值。休息或睡觉都能令其减少。

此外，还有一些常用的日文需要记住：

★とる：拿取，把物品放入背包。

★たべる：吃掉。

★そのまま：取消。

★そうび：装备物品(仅限于可以被装备的物品)。

★はずす：御下已装备的物品。

★つかう：使用物品。

★すてる：丢弃物品。

★あずける：把背包里的物品放进储物箱。只有在屋子里才有此功能。

★やく：烧、烤。用来把生肉烤熟或引燃火把等。

★のむ：喝水。

★くむ：取水，把水壶灌满。

★もちだす：把储物箱的物品放进背包。

按下START键可以打开菜单，而在野外的菜单功能要比在屋了里的时候少。

★アイテム：物品。在野外最多的只能带12件物品，而屋子里的储物箱则可以分别存放装备物品、食品、一般使用物品三类物品，每类都能放22件。

★ごうせい：合成。分别选两样物品后会被问是否合成，如果不同意则可以再选一样物品进行三项合成。

★マップ：地图。只能显示出已经到过的地区以及目前在哪个区域。

★ちゅうだん：中断。可以记录下游戏状态，在提取进度的画面中选**ちゅうだんしたところから**能读回，但只要断电就会消除。

★やすむ：休息。在屋子或野宿所里才会出现的选项，又分为**すこし**、**たくさん**两项，前者休息时间短，后者较长，对疲劳度有不同程度的回复。

★ねる：睡觉。可以最大限度回复疲劳度，一睡就会渡过一天。

★セーブ：存储进度。

最后要提醒大家的是，请准备一本《鲁宾逊漂流记》作参考书(开玩笑的)。

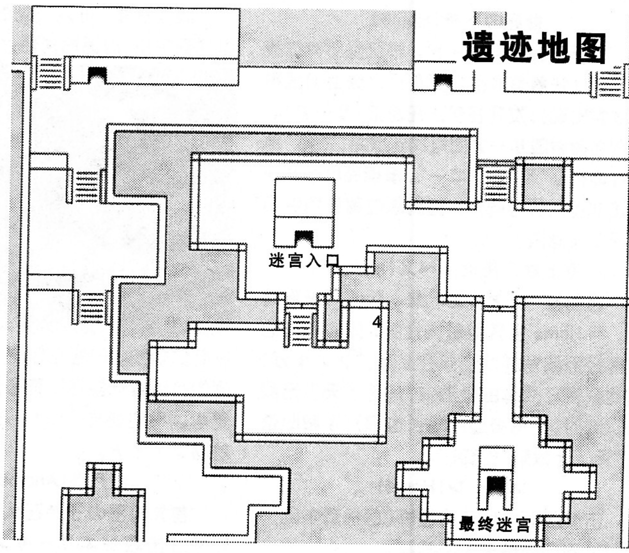
孤岛生存指南(完美结局)

海难发生之后，小男孩**コウ**被冲到一座孤岛之上，一只小猴子对他似乎很感兴趣，但在**コウ**苏醒的时候就逃进了树林。

在沙滩中部的一个沙包内埋着**コウ**的背包，调查一下就可以发现，里面有小刀、收音机(**ラジオ**)和火柴(**マッチ**)把小刀(**ナイフ**)装备上，这样按B键可以作出攻击动作，即能杀死动物又能割掉野草。在沙滩右侧的草丛后面有只水壶(**すいとう**)，装满水之后可以喝三次。

コウ拾起地上的木棍(**きのぼう**)，然后割掉左边堵路的草丛，进入北边的树林。一上来就能找到木板(**きのかわ**)，把木棍和木板合成得到钻木取火工具(**ひつけどうぐ**)。对着空地使用这件物品可以点起一堆火，如果手头有刚猎到的动物鲜肉(**にく**)，就能在火上烤成熟肉(**やきにく**)，而鲜肉是不能直接吃的，而且容易腐烂成烂肉(**くさったにく**)，烂肉虽然能吃，可是会减生命值(注意，凡是食物名字前面有**くさった**的就是已经腐烂了)。

前进不久，**コウ**发现了一



间木屋，休息一夜之后，便以这里为根据地，开始了对孤岛的探索。

次日，**コウ**割掉北边堵路的草丛，再向东来到河边，对着河水调查可以喝水或把水灌入水壶（以后见到河流或水池都可以补充水份，但注意不要喝颜色发暗的脏水，否则会损生命值）。向东南方走就来到另一片沙滩，这里可以找到弹性木棍（**しなるき**）和渔钩（**テグス**），二者合成即得到渔杆（**つりざお**），对着有鱼跃出水面的河段使用有可能钓上鱼来，但概率较小，而且容易钓到小鱼。此处另有一棵大树，树下的小洞就是野宿所，以后在其他地方还会见到这种树洞，如果来不及回小屋睡觉，野宿所也是个过夜的地方。但最好先点上个火堆再睡觉，以免野兽的袭击。

穿过沙滩向东再向北，来到沼泽地带，但到了这里就无法再深入了，只有地上的大木棍（**おおきい　ぼう**）需要带走。

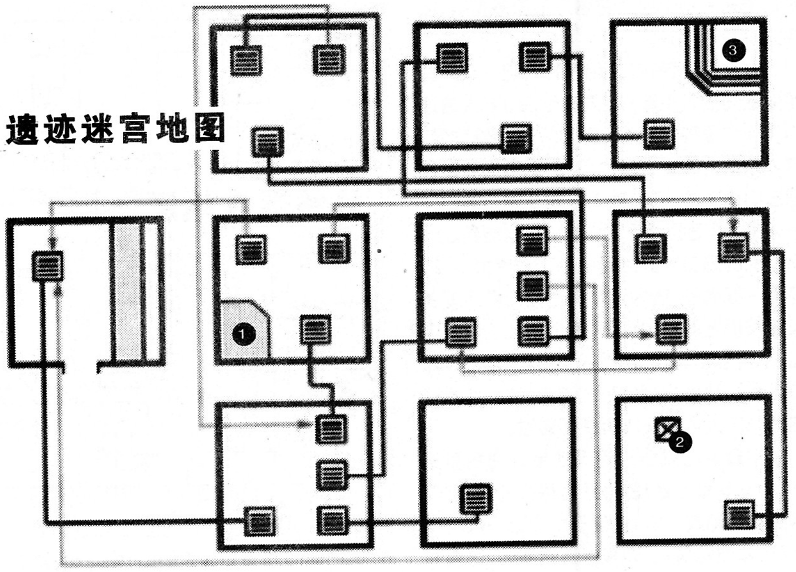
从小屋出发向西北方走，有一处路口被大岩石堵上了。用大木棍撬开岩石，向西走不久进入另一处森林。那只小猴突然冒出来夺走了**コウ**的背包，并跑入森林。这里是个简单的循环迷宫，按照上、右、下、左的顺序走就会到达一小片野生的果园，小猴也会还回背包。在返回的路上，**コウ**从那棵大松树上取得了松脂（**じゅえき**），它可以与木棒合成为火把（**たいまつ**）。

走出迷宫森林后再向北，钻进一处洞穴，然后先点起一堆火，然后对着水堆使用火把就能将其引燃，从而使得视野变大，也得以穿过洞穴。出洞之后向东走再钻进另一个洞口，在最深处找到铁片（**くつへん**），并与木棍合成为斧子（**おの**），然后装备上斧子砍开洞口外面东边的灌木，对着地上的黑点调查便会取得一节电池（**ぐんち**）。

接着再向北走，前面的洞里躺着一具骷髅，显然是前车之鉴。调查它两次就会得到一本日记，里面记录着架设陷井的方法：首先要找到绳子（**ツタ**），然后对着动物的足迹使用（注意不要站在足迹上用）即可。过一段时间再去看，多半会捕到些动物。

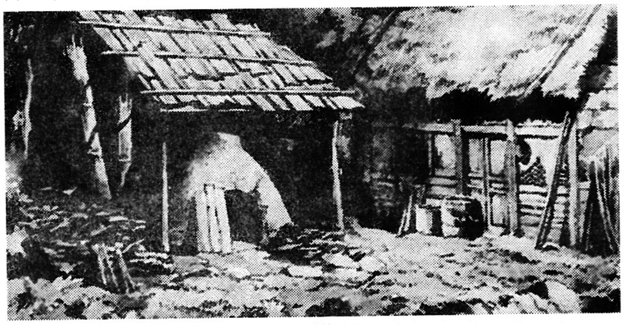
出洞之后向西走，再折向北，用斧子砍掉堵路的灌木，最后取得一块菱形宝石（**ひしがたのほうせき**）。

遗迹迷宫地图



需要注意的是这一地区有不少猛兽出没，例如野猪、狮子、豹子、熊、狼等，这类动物带有攻击倾向，一但被发现（头上冒出叹号），它们会主动进攻，如果用小刀去对付它们，多半会升天了，即使侥幸活命，也必然元气大伤。最好先用绳子和弹性木棍合成弓（**ゆみ**），再用木棍、羽毛（**とりのはわ**）、尖石（**とがったいし**）进行三项合成作出箭（**や**），在带有箭的情况下装备弓可以射箭，这样能大幅提高攻击力，而且能在猛兽靠近之前就将其变成肉块儿。

回到小屋里，把电池与收音机组合，再睡上一觉，次日清晨，收音机中就会传来海滩救援组织的通告：对幸存者的搜索工作已经结束！**コウ**决定自制木筏求生。



回到最初上岛时的沙滩，已经有一大段木头出现在这里，于是它就成了木筏的主体，但要造出木筏还需要木料（**ざいもく**）、绳子和钉子（**クギ**）。木料必须用斧子伐木取得，而且只有小屋南边和西边不远的地方长有这种比较特别的树；钉子则能从散布在沙滩的碎木板上找到。只要带着这些东西调查那段大木头，就会自动组合上去。

忽然有一日风雨大作，眼看着小屋被掀去了房顶，还把小猴子压在木板下。于是**コウ**用大木棒撬起木板堆救出小猴，从此小猴就成了**コウ**的伙伴。而修屋顶的方法与造木筏类似，以那个木板堆为主体，再加上周围的木板（**いた**）、一片大树叶（**おおきい　はっぱ**）和钉子，最后去河边捡块大石头（**おおきい　いし**），对木板堆使用即可。修完屋子再到沙滩上，对大木头用大石头，就会自动造出木筏。

别急着走，应该多作些准备。把那些由合成得来的物品放回小屋（有的不能拿出背包就算了），再多找些食品，肉一定要在上木筏前烤好，然后就能出发了（上木筏前可以选择是否带小猴走）。

不幸的是，小小木筏经不起风浪，**コウ**落水后又被冲到一个岛上。从沙滩处向南再向东，在路口处找到了星形宝石（**ほし　がたのほうせき**），如果上木筏的时候没带小猴，则它会在这里登场，并给主角一个耶子（**おおきいきのみ**）。再向东走，居然走进了一所船坞，停在这里的大船被七条锁链锁着，驾驶室则起到了小屋的作用，当**コウ**把那块菱形宝石放入对应的凹穴时，那连着船体的铁链就解开了，看来这种宝石相当于钥匙。

从船坞东南角的出口进入森林，注意用小刀割掉野草，找一根大木棒，然后向西南方走，来到沼泽地带，撬开西边的岩石令通道出现，走进去居然回到了原来那道瀑布前，想不到一场风浪把**コウ**从岛南端吹到了岛北端。

回小屋整理一下装备，接着再四处走走，发现环境已有了一些变化。在迷宫森林的入口附近出现一堆烧过的树枝，调查之后**コウ**觉得还有其他人在岛上。向北走来到那个多洞穴的地区，在野宿所旁边出现了通往北方的路口。前进不久就是一个温泉，泡一泡有助于减轻疲劳。由此向东直到悬崖边，在枯树枝上发现了圆形宝石（**まるいほうせ**

き），谁知一不小心让它落进下面瀑布中，被条大鱼吞下肚去。

コウ回到瀑布边，用渔杆钓起一条大鱼便能取到宝石（请一定要有耐心，本人曾连钓了4个昼夜，疲劳长到100，满腹降到零，这才感动上天赐了条大鱼）。然后找到瀑布旁边山体上的裂缝，射上一箭令岩石滚出一条路来，然后再撬开两块岩石，就能到达瀑布后面的洞口了。进洞前除了要带大木棒，还需一根绳子，因为洞中有处地方要用绳子架起索桥才能通过。过了索桥再往东南方向走，撬开岩石，就能找到一把钥匙（**しんでんのカギ**）。随后折回向东北方走，在一处断开的地方用大木棒架成桥便可通过。

出洞以后就能去沼泽地带，把名字是（**カサカサなくさ**）的野菜对鳄鱼使用，它们就会被麻翻成为桥（但自己先要吃一次这种野菜，并被麻痹）。向东走直到海边，这里有块石碑，对着它使用水壶（壶里必须有水），便会发现上面刻的地图，而海边还有一尊少了只宝石眼的石像。

回到沼泽地带，先向南再往东，利用荷叶作船可以往来于几块陆地之间，同时不断撬走岩石，在小猴的帮助下拿到一片荷叶（**ハスのハ**）。在中间的某块陆地上使用荷叶（走到那里时**コウ**会说话），乘上它便可取得正方形宝石（**しかくいほうせき**）。同时，沼泽中的水流走了许多，那个原来闪光的地方

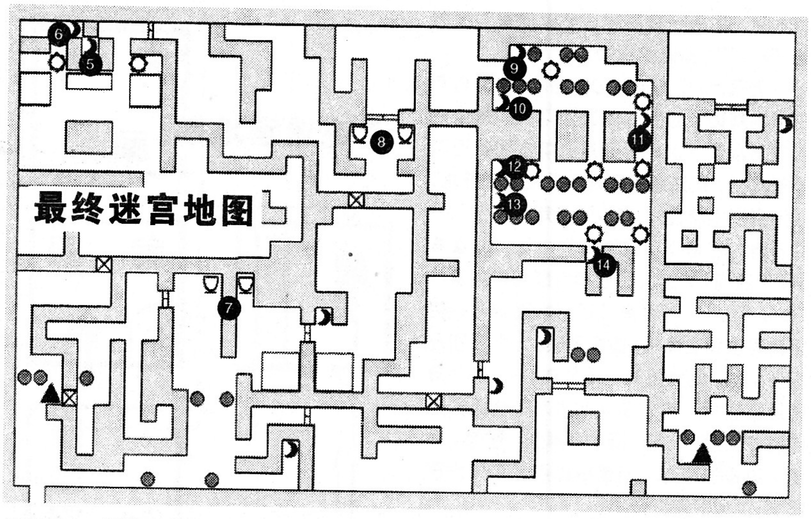


已露出水面，从而能够轻易地取得铁块（**くつの　かたまり**），它与木棍合成就是把锤子（**トンカチ**）。

备好食物、水，从沼泽地带东南角进入沙漠，在东南方距入口不太远的地方有个闪光点，调查它即得到项链（**ペンダント**）。而在东南方较远的地方有三尊石像，左右两尊分别面向西和东，中间的面向南，用锤子敲开中间的，宝石眼（**ほうせきのめ**）也到手了。

对海边那尊缺眼睛的石像使用宝石眼，海水应声分开，闪出一条小路，道往放着三角形宝石（**さんかくのほうせき**）的台座。

コウ在返回船坞的路上发现了晕倒在



地的**ナミ**，并将她抱进驾驶室，然后找来一种叫作（**ボコボコレたきのこ**）的蘑菇，烧熟之后喂她吃下（也是先要自己吃一次，确认它可以回复生命值），而**ナミ**终于醒了过来，并把自己找到的椭圆形宝石交给**コウ**。

从这时开始要不断地各种物品送给**ナミ**（对她使用即可），首先是项链，其次是各种食物（有毒副作用的除外），还有那些乱七八糟的东西，比如木棍、棒球（用木棍与小石头いし合成）、扫把（用木棍与稻草**かれくさ**合成），跳绳（两根木棍加一条绳子）、面具（羽毛与木板合成）、鞭子（绳子与木棍合成）、毽球（用绳子与羽毛合成）、简易项链（羽毛与小石头合成）、演奏石（用两块小石头合成）。直到每送她一样物品，她头顶上就冒出个心形标志。

喂足了**ナミ**，再把宝石逐个放入凹穴。当最后一块宝石放好后，遗迹的入口终于出现了。穿过以前那片迷宫森林，用钥匙打开大门，**コウ**走进了遗迹。首先在东北角的小屋二层取得一块图板（**パネル**），注意在二层有陷阱，应按左两格、下一格、左一格、下一格的顺序走。然后进西北角的屋子，把右边的拼图拼成左边的样子，最后嵌入刚得到的图板，太阳之钥（**たいようのカギ**）就会出现。用它打开东边的门，再向西进入另一个迷宫。在①处的水池里放有星之钥的右半边（**ほしのカギくみぎっ**），在踩下②处的按钮后，③处的月亮之钥（**つきのカギ**）才拿得到。月亮之钥可以打开迷宫南边的门，在④处的草丛里藏着星之钥的左半边（**ほしのカギくひだりっ**），用左右两半合成的星之钥（**ほしのカギ**）打开东边的门，即可进入最终迷宫。

这个迷宫要注意去踩月亮形的开关，令各道石门开启，还要用锤子砸开某几处墙壁、用大木棒撬开岩石（祥见配图）。⑤处的开关需要射，才能去踩⑥处的开关，然后再射一下⑤便能继续前进。在⑦处要用水壶里的水浇灭两个火盆，而在⑧处则须用钻木取火工具点燃两个火盆。开关9至14的踩踏顺序是：9、10、13、12、13、11、14。后面的透明迷宫请注意看配图。冲破重重障碍，**コウ**终于拿到了月形宝石（**つきがたのほうせき**），同时，一道通向船坞的门也打开了。

安好最后的宝石，**コウ**和**ナミ**以及小猴子一起离开了这座孤岛，在海上，他们回忆起岛上的一幕幕往事……十年之后，教堂中奏起了婚礼进行曲，**コウ**和**ナミ**正跟着牧师念出誓言。

备注：本游戏每达成一种结局，就出现一部分图案碎片，只有8种结局都达成过之后，一幅图片才能拼全。本刊将在下期杂志的“游戏研究所”内公开物品合成图鉴以及其它结局的达成方法，请读者留意。

文、绘图/L·B·X　责编/PERFECT

图　例

- ⊠ 可用锤子凿开的墙壁
- ☽ 开关
- ▲ 需大木棒撬开的岩石
- ✪ 可移动的障碍物
- ♁ 火盆
- ⊠ 按钮
- ▤ 出入口
- —— 双向通道
- → 单项通道

VF3(二)

广州野

攻防十分严密
系统非常之多

霸王塾

补充：关于陈洛还有一些话要说，P←P→P是他的一招，面向或背向对手时皆可使用，动作优美但破绽大。此人有多种方式令对手浮空，空虎脚（↗K+G）也是其中之一，用此招COUNTER对手后，接连环转身扫脚（↘PPP⇓K），结果连环转身扫脚可能会以另一连技（↘［长按］P.PP⇓K）的形式出现。PPP(⇓)K这招，其第一拳有如下变化，即↘PPP、↘↘PPP、↘(长按)P.PP三种。陈洛的优势在于压制对手，灵活运用肘击（→P）、斜上掌、↘K→P←→P和前冲投（→E>P+G)正是基本战术。而他的重手双虎烈把(↘P+K)也可以拾起某些被打跌的对手。

■里昂：速度型角色。其中连环穿掌(PPP)击中后，对手必倒无疑，但如被防住破绽也大，当然可用连捶扫手（PP↓P）来扰乱对手。至于前穿后扫腿(↘K+G)和前疾步(→→P)由于出招速度、外形、口呼招名都十分相似，因此对正倒地起身的对手威胁很大，易形成连续倒地局面。另外里昂的投技异常多彩，可见机即出。总地说来，该角色为轻量级，招式威力小，只能利用速度蹭对手的血。

1. 胯下尖站（↘P+G）> 盘肘（→P）> 前一小步 > 勾手提膝(→K) > 纵跳穿掌(↑P+K) > 闪空穿脚(↗K)。威40%，难70%，中45%。注：此地面技主要难在向前一小步与→K易误出为连环脚（→→K），而太慢又会形不成连技，应掌握节奏。

2. ←←K>P+K>↓P>↓⇑P(大追加)

注：标准空中COMBO，极好用（相对于地面COMBO而言）。第一式命中后，对手浮空而里昂背向对手，第二式令里昂转过身来，第三式纯属在对手落地前的一个“补足”，第四式是为了增加追打威力。这套技巧亦是COUNTER技。如果对手没有被第一式打起，则连不上了。



绘图：朱卫强

KOF99部分招式解析

四川自贡 范晓东

范作者的中英文书法皆不错！

没有最好，只有更好。这句广告词形容KOF系列最恰当了。从94到99，可说是一个不断进化的过程，连一组的人数也进化至4人。不知今年的KOF会怎么命名、怎么进化。

■K'：主角，像个机器人。跳D相当霸道，可和98中克丽丝的跳C+D媲美。但C、D(远)，→A和蹲D的出招和收招都太慢，不可乱使。

■莉昂娜：站C>→B>V字金锯要很近才可成功。新招耳环爆弹2(↓↙←B/D)要连续输入两次或输入一次后一定时间内才能引爆对手。跳D增强了，蹲C的收招更慢了。

■克拉克：新招机炮拳比拉尔夫出招快。此招被对手防住后，若对手想冲上前反击，就……。奔袭投掷出招后有无敌时间，但比98薇思的←↙↓↘→×2A/C无敌时间要短。

■不知火舞：站C+D出招更快，新增加的特殊技→A真的很特殊，龙炎舞可放倒对手。

跳重>立C>↘B(1Hit)>→A>龙炎舞>必杀忍蜂>超杀忍蜂

一些特殊的连续技

有些角色的特殊技如→A/B可用←A/B使出，因此：

■玛丽：没有了近身技(直接使用)的她，仍然很强。尤其是增强了的跳D。跳D>站←C>←A>→B/D>↓↘→B/D。

■坂崎琢磨：这一家子尤莉更强了？良兄的冰柱割仍然不能CANCEL，虎炮太臭。罗拔也开始蓄力了，再看看这位老爸如今的虎煌拳和翔乱脚，连霸王至高拳也要我能量。

跳重>站←C>←A>→D>虎煌拳/至高拳。

■蔡宝健：仍然十分阴险，跳D得到了增强。

小跳D>站←C>←A>→D×3。

一些特殊招式

■WHIP：鞭子一会儿要站防，一会儿要蹲防，很令人头痛。她是继山崎龙二后又一严重犯规的人物，龙哥用刀，她居然用枪。

■全勋：跳C+D击中对手（最高点，且对手位于角落，不用COUNTER对手）后可接凤凰裂爪脚。↓↓B后，按住B不放再加D可像95模式一样闪避飞行道具或其他攻击。

■蔡宝健：特殊技→A铁定击溃对手防御，因此可接凤凰脚超杀（MAX版不可）

■陈可汉：新增一挖鼻孔的必杀技(爆笑)。如果此时你想中上前痛打此行为，当心被他一个喷嚏送到小希弥山（和芭蕉扇差不多厉害！）

■马克西马：超杀“马克西复仇”出招时要蹲防，之后要反向防御(此招坠地时属逆向攻击)。偶用一次可达奇效，多用无益。

■椎拳崇：龙连打可将电脑屈死(注意，“电脑”下加了点的)。好像听说还有无限连击，不知是否此招？如果是，那“发明”此技之人太菜了。若另有高招，就只怪在下能力有限。

■K'和特瑞：K'的扳击(→↓↘C)和特瑞的升龙(↓蓄↑C)，不可以用→A+B闪避(目前只知道这两招，不知草雉和八神的鬼烧能不能……)

■拉尔夫：(一般来说，对手的许多超杀可以用STRIKER帮你挨——牺牲小你，幸福大我)。拉尔夫的援护“宇宙幻影”可打飞你的STRKER和你，且威力不会减小。唉，谁叫他拳头硬呢？(他老大一“拳”二“人”，一人“赏”一个疙瘩)

许多STRIKER击中对手后是可以接(超)必杀技的，如：莉昂娜冲出来炸对手，特瑞的高轨喷泉“喷”中对手，真吾干脆帮你拖住对手。以后的功夫则看你的了。

紧急回避 →/← +(A+B)

紧急回避→A+B时再输入→A+B，角色会出招，因此在闪避必杀时切忌不可贪多，当心！另，←A+B，角色向后闪之后会向前蹦一步(像95的→→)。此指令不可用于躲(超)必杀，但可以用于攻击。多用无益。

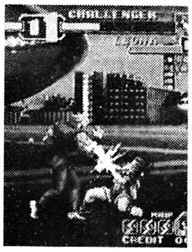
1945 Ⅱ之“梨花宝典的序”(将于街机仔刊出)：天津李琳原只能打到1-8，现又到了2-5BOSS，想抛砖引玉却不敢称为“葵花”，且给“梨花”后面还加了个“序”，因为他不能打通二周目，Ki84最好的一次翻一周目时4架，挂5B，132万多。一周前四关最多53万。

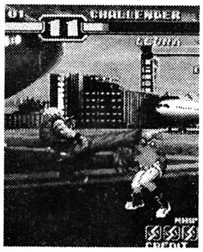
→↓↘格斗天书↓↘→

99 标准连续技(三)

注:标准连续技不包括限定连续技







■用上手容易的良来取胜魅力最大!

★一、跳强攻击＞蹲强拳＞以各种必杀技来 CANCEL

跳系基本技。蹲强拳要早。跳攻打点愈高则地面技威力愈大。必杀技为:雷神刹、虎咆疾风拳、翔吼拳。此连技颇似"乱舞"。

★二、蹲弱踢＞蹲弱拳或蹲强拳＞飞燕疾风脚 CANCEL

下段基本技,见图。飞燕疾风脚打击蹲态对手。蹲弱拳或近立弱拳在对非小个子对手时是可以的。技巧第三式可为虎煌拳:密着态下,蹲弱蹲×2＞蹲强拳＞重虎煌拳,威力更大。

★三、交互攻击＞远距离立弱拳＞弱飞燕疾风脚 CANCEL

密着态下交互攻击后,无须 CANCEL,远距立弱拳打出。因应角色不同,有的蹲着也吃招,立弱拳应使对手浮空。





↑实战中几乎没有多少人会选择坂崎良。

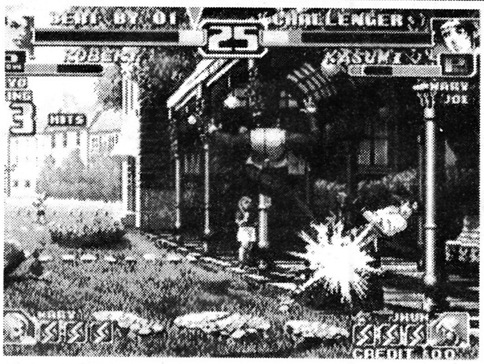
■罗伯特:旋燕连舞脚＞追打! COUNTER MODE 超杀!

★一、跳强攻击＞蹲强拳＞各种必杀技

跳系基本连技,见图。必杀为:飞燕旋风脚、强旋燕连舞脚、龙斩翔、MAX 版强无影旋风十段脚。

★二、蹲弱踢＞蹲弱拳＞用强旋燕连舞脚 CANCEL＞各种追打

下段起。旋燕连舞脚全中后,跳起追打可能,但应选大威力空中攻击,跳强攻击同龙斩翔、强飞燕旋风脚相比威力要小。COUNTER 态中,旋燕连舞脚 1 段或 2 段时可 SUPER CANCLE 罗伯特的三种超杀之一。



↑罗伯特第一种连续技。跳攻击,指大 or 中跳。蹲强拳应↖↖↖←C出,指令提前输入,然后,↙↓D超杀出……

■尤莉蹲弱攻击后超杀"灭鬼斩空"待机而发!

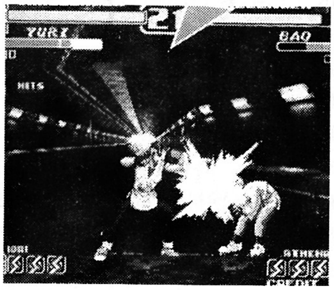
★一、蹲弱踢＞蹲弱拳＞CANCEL 强空牙＞里空牙

红丸、琢磨、金家藩、全勋、庵在强空牙第 2 段时可以反击。对大门、尤莉、玛丽时更难使出。另,一般情况下,"通常技＞CANCEL 灭鬼斩空"是套路,但对上述人物时就有问题,这时应改为蹲弱踢,蹲弱踢本无法被 CANCEL,NO CANCEL 打出灭鬼斩空即可。

★二、强攻击＞用强飞燕旋风脚来 CANCEL

技巧强。对手浮空时使用。强攻击指:近立强拳或强踢、蹲强拳 3 种。也可用以下来 CANCEL:强空牙＞里空牙,飞燕凤凰脚、灭鬼斩空、飞燕烈孔。





↑包的下段被攻击后,尤莉接着强行打出超杀。



←尤莉第二种连续技。请注意,飞燕旋风脚有时会打不中对手。

■"鬼车＞桂马打",铁定追击路线的坂崎琢磨!

★一、逆跳强脚＞蹲弱踢×2＞蹲弱拳＞CANCEL 鬼车＞MAX 版龙虎乱舞 CANCEL!

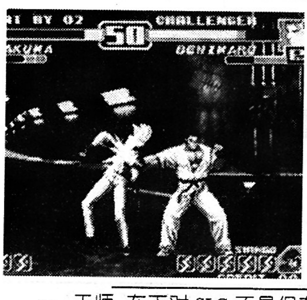
下左图,以最快速度输入指令,鬼车应令对手浮空。

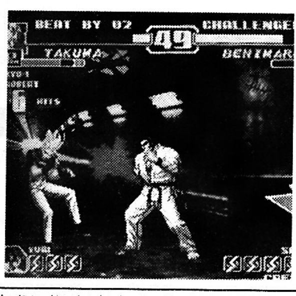
★二、跳强攻击＞蹲强拳＞强飞燕疾风脚 CANCEL＞各种追打

下右图,对手起身时追加鬼车＞桂马打。追加暂烈拳亦可。

↓强飞燕疾风脚之后,追加鬼车。也可追加暂烈拳。

●襄樊民政局李宁:VCD 和连续技分析收到。非常感谢你的支持。●天津五十一中李彬,"决"将刊出。









天师:在下对 SLG 不是很在行,但也略有小成。梦幻模拟战Ⅱ(MD),这游戏十分老了,但还在玩。鄙人曾在第一章使用艾尔文以剑士身份击溃利昂及其下属全军(已选过版)。(广西南宁铁路北二区 周静)

KOF99之研究

湖北荆门 K'

霸王塾

小天天主持的高打乐园

99以复杂的系统创造了更多的变化。但也令不少玩者却步。而如果更好地熟悉系统，却可以使战术的运用更加灵活。为了使初学者游戏时能更快上手，本人将自己的经验在这里介绍一下。(与前作大量相同者如跳跃等不再重复)

一、关于POW MAX。与以往不同，发动则要消耗三颗能量，且分ABC和BCD两种，玩家可视自己角色的体力和需要决定。ABC发动，有时间停止，闪蓝光，在短期内可无限使用超杀，但发动超杀时闪光与96相同，无时间静止，而且一些普通(必杀)技的判定和性质会发生变化；BCD发动，有时间停止，闪黄光，在短期内受创状态会发生变化，除投技外任何招式都不能将其击倒，也无受创硬直和动作，但不能使用超杀。要注意的是，POW MAX时间结束后，大概有5－7秒不出现能量槽。

二、关于血槽与超杀。99中由于ADV与EX模式的结合，血槽又成了决定超杀的主要因素。其关系如下面的表格。

体力＼能量	无	有	ABC MAX	BCD MAX
正常	无	超必杀	超杀	无
血红	超必杀	MAX超杀	超杀	无

三、关于紧急回避与快速移动。99中的回避可能是系列中最复杂的，它结合了98的ADV与EX和95、96的系统，前冲与后冲没什么变化，但在前紧急回避起身后每个人可以做出特有的攻击，好像95中一样。但变化最大的还数后紧急闪避，它在起身后会向前小跳一步到原位。大多数玩者对此嗤之以鼻，其实它还是有用的。首先，小跳落地后按键便可做出特殊攻击，在POW MAX时可将对手击倒；其次，实践中发现它还有一个"邪门"的用途，在小跳中的判定与前冲不同，而与走动相同，所以在落地后用方向加C或D可使出普通投技，速度极快，令人防不胜防。

四、关于援护。这是99中最有特色的部分之一。第一名出场角色可用三次，第二第三名角色各增加一格。在无出招、收招、受创硬直的时候(当然也不能气绝)，同时按BC即可叫出拥护角色，角色则依据我方或与对手的距离做出特有的援护动作。32名角色的援护动作大致分为以下几类：攻击、投掷、回复和挑衅。但有两点必须注意：1.大多数角色的援护不能贯穿整个屏幕，因此掌握好对手与我方的距离十分重要。2.利用对手出招硬直发动援护是十分不明智的，拥护角色也会被击倒。好在大多数援护攻击后都可追加。

在KOF这个系列中，追加攻击是连续技不可缺少的要素，在99中，由于固有招式的改进和新招式的加入，使得连续技有了更大的可变空间和威力。

一、有些必杀技本身具有后续追打技。玩者只要在对手中招后再输入一个相对简单的指令即可进行追打。一般是利用对手的受创硬直时间。如95京的七十五式改、98京的荒咬＞九伤＞八镩、K'的扳机＞第二盾、八神的葵花三段等。

二、单一必杀技和超必杀在某些特有必杀技的后面追打。这些特有必杀技往往有令对手浮空的特性。如95kyo的重七十五式改、K'的扳机＞第二盾、……罗伯特的连舞脚、坂崎良的连舞拳、琢磨的飞燕疾风脚、安迪的击臂背水掌、真吾的花研等。

三、援护攻击与追加攻击。援护削减对手体力甚少，其最大作用旨在利用对手的受创硬直，在发动援护时的挑衅动作完成后进行追打。因此人物的搭配甚为重要。例如用莉昂娜和拉尔夫，对手被援护幻影轰中但尚未浮空之前，莉昂娜用前冲重脚(二段技)，可形成3HIT，对手也不会再浮空；即使对手已浮空在离地面较近时，前冲重脚3Hit，对手不倒地。由此可知援护攻击的判定是十分奇特的，有的援护本身有追打特征，如将对手用不可追加而又轰飞较高的必杀技击倒后，使用坂崎良的援护"空中虎煌拳"则可追打已倒地的对手。诸如此类还有许多。

四、专用追打技，部分角色在99中有专用的追打普通/特殊/必杀技。如WHIP的↓B、沙漠之鹰，琢磨的桂马打，95京的暗拂、砌穿等等。这些招式甚至可以在↓D将对手击倒后追打，比97之大门五郎有过之而无不及。

下面举几个追打连续技的例子。

●草雉京1：跳C＞站C＞重七五式改＞重胧车＞(砌穿/暗拂)

●K'：(马克西马的我本无情)＞扳击＞第二盾＞热动/乌鸦咬＞再咬

(真吾的请打我吧)＞前冲C(1Hit)＞扳击＞………

●莉昂娜：(拉尔夫的援护幻影)＞(对手浮空前)前冲D＞打击＞X径炮/V字金锯

援护幻影＞耳环爆弹1＞旋转火花

●WHIP：→C(换技)＞沙漠之鹰/↓B

●克拉克：(真吾的请打我吧)＞(抱住对手前)→B＞前冲C(1Hit)＞终结阿根庭攻击

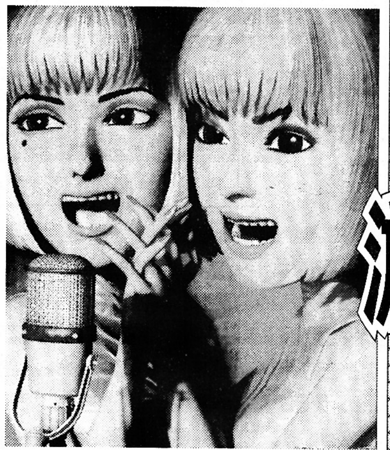
●琢磨：跳D＞↓C＞飞燕疾风脚＞暂烈拳＞桂马打/(坂崎良的空中虎煌拳)

例子还有很多，这里不一一介绍了。99中利用复杂的系统和援护而能玩出的连续技还有许多有待大家发现。我认为，想他人之不敢想，是高手之道。

天语：这篇文章看似简单，实则精微。高打乐园小天天这个栏目，主要是想让街机派玩家能够交流交流，欢迎投稿、指正。

答ENIX朋友"三国战记"中的书稿作用：只要在第四关BOSS吕蒙处的烽火台围边，在吕蒙出来之前将书稿扔入右方的烽火台柴堆上，然后让一小兵点燃后，诸葛孔明就出来了！而且要与他战斗，将其解决后再战吕蒙。需注意的是，书稿扔入柴堆时一定要刚好掉在上面才能点得到，而且时间要把握好，不要把小兵杀完了再丢，一不小心吕蒙就出来了。(重庆江津八棚社还说当地加强版"战记"可直选隐藏人物，一为吕布冤魂所化的红张飞和曹操所化(？)的白黄忠。二人威力奇大，黄忠的"百步穿杨"一发就是三支箭。不过他们没有POW槽——有了还了得？八棚社还说，去年第10期杂志"家"中有位读者所提"大墙画廊"的电影是《东邪西毒》，其实确是《东成西就》，那位读者所言有误。不知贵刊怎么……？)

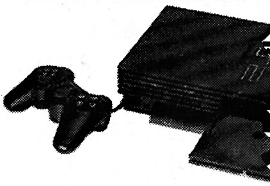
天师：我是人称"太8之魔"的韦凯。现玩太8已经炉火纯紫，水里流油。99年第10期，35小时通关记录竟然会被"广大读者狠批"，尤其是我的宾阳老乡吴坚还"极不相信"，不行，这样已经触了我这"太8之魔"的"天威"。我稍微运动了一下，给师哥你寄个记录。(农垦黎塘氮肥厂)



世纪末 游戏业界的传闻真相

这里将研究游戏业界的各种传闻、法律争端、厂商动向、人气续篇以及新型硬件一并网罗。读完之后，说不定你也能够成为"游戏业界通"！？

翻译/Q　责编/PERFECT



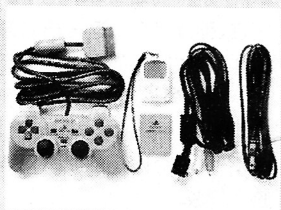
令业界汗颜的硬件将在2000年3月4日发卖 关于PS2的传闻真相是？

9月13日的发布会上，PS2终于展露出了其庐山真面目。不过，正因为它是注目度极高的硬件，因而关于它的传闻和猜测也格外的多，下面就让我们先来探究一下关于PS2的传闻真相吧。

除记忆卡和PDA还有……各种连线可以在PS2上使用吗？

PS的手柄和记忆卡也可以在PS2上使用，这已经得到了SCEI的进一步确认。那么PS的AV线和电源线也能与PS2通用吗？

"虽然AV线可以通用，但PS2电源线则是专用的，它会与PS2主机同捆发售。顺带说一句，PS记忆卡也仅仅是在用PS2玩现行PS软件时才可使用。"（SCE宣传部门）



不愧是具有向下兼容性，除电源线外全部都可以通用！

为了方便起见，列出下表供大家参考：

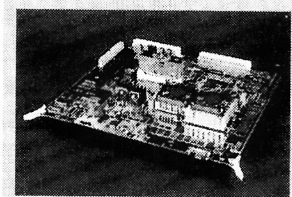
PS用配件对应表	
手柄	可通用，但在玩对应模拟化按键的PS用软件时不能进行高等的模拟化操作。
记忆卡	可通用，但仅限于玩PS软件时。
Pocket Station	可通用
电源线	不可通用
AV线	可通用

使用"PS＋"芯片可以提高性能？PS2真的可以改善PS软件吗？

在PS2中，为了可以使用PS软件，内置了被称为"PS＋"的芯片。其名称中的"＋"号是否意味着它可以更高速的运行PS软件呢？

"仅仅是个名称而已，用PS2并不能更快速的运行PS用软件。"（SCE宣传部门）

不过，由于光驱变成了24倍速，那么在读取速度更快的情况下，玩PS游戏时是否能够节奏更紧凑呢？



在这块基块上，PS被集成在了一块小小的芯片中。

"在玩PS软件时并不是以24倍速读取，而是变成PS那样的2倍速。"（SCE宣传部门）

那么记忆卡的读写速度呢？

"使用现行记忆卡时，其速度和以往一样。"（SCE宣传部门）

唉！多少有点让人失望。

"由于PS用软件都是以PS的速度为基准开发的，因此如果考虑提高速度的话，游戏的平衡性也就有可能出现问题。在速度问题上原样照搬也正是因为考虑到了这一点。"（SCE宣传部门）

即使是这样，还是希望能够变快些呀！？

既可以平放又可以竖放 那么另行发售的搁架卖多少钱？

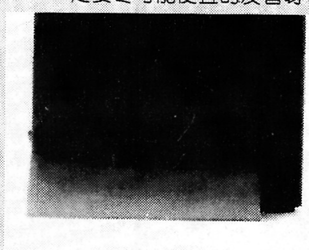
众所周知，PS2不仅可以平放，还可以竖放。因此将会发售支撑主机用的搁架。但价格还没有公布。有传闻说其价格高得让人感到意外，这是真的吗？

"已经决定和主机同时发售，但价格还未确定。"（SCE宣传部门）

还是未定。但仅仅看看主机价格的39800日元，对于有竖放使用PS2意向的人，还是相当值得关注的问题。

"从质地看来好像是塑料的，而且加工的非常细致。不过，无论作工如何精美，其价格也应该不会太高，更何况还是大批量生产。即使算上包装费用和捆绑费用，出厂时的批发价格也应在500日元～600日元之间，零售价也应不到2000日元。"（某业者）

一定要尽可能便宜的发售呀！



竖放时必备的搁架，它的价格会在什么时候公布呢？

一个游戏数枚 CD 的情况将在 PS2 上不复存在？

从 PS2 开始，不仅仅是 CD，DVD－ROM 也可以作为媒体使用了。那么以后就可以根据游戏数据容量的大小来选择媒体了。这是否意味着“CD X 枚组”这种一个游戏数张 CD 的软件将不再出现？

“使用 CD－ROM 或者 DVD－ROM，这是各软件厂商的自由。因此大容量游戏使用多枚 CD－ROM 的情况也还会有的。”（SCE 宣传部门）

也许在今后，游戏容量变得特别大的时候，采用数枚 DVD－ROM 的情况也会出现吧！

“当然，如果厂商有推出使用数枚 DVD－ROM 软件的计划的话，我们也会支持的。”（SCE 宣传部门）

那么，对于可以选择媒体这件事，软件厂商是如何考虑的呢？

“能选择媒体是件好事。实际上对于 PS2 来说，画面等因素都是由即时运算产生的，因此数据量有时还会比现在所用的少。在这种情况下使用生产成本较低的 CD－ROM 就足够了。当然，存储大量动画的游戏另当别论。”（某软件厂商）

看来，不加选择的使用 DVD－ROM 也未必是一件好事。



虽然采用 CD－ROM 或 DVD－ROM 是厂商的自由，但如果可能的话，还是越便宜越好。

SCE 没有软件同 PS2 首发？现在有多少软件对应 PS2？

难道 SCE 真的没有一款软件与主机同时发售吗？

“关于本公司的产品还未定。”（SCE 宣传部）

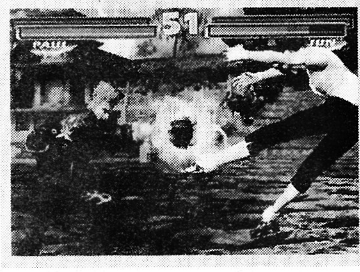
难道真的没有吗！？但是……

“为了展示主机性能的“GT2000”也许会与主机同时发售吧。而且 SCE 还将在 99 年末展开强劲的宣传攻势，相信届时还会有新软件露面吧！”（消息灵通人士）

那么目前有多少款软件是对应 PS2 的呢？

“已经有六七十款软件了，与主机同时发售的大约有七、八款，其中包括“铁拳 TT”和“山脊”这样的大作。“

看来 PS2 确实值得期待呀。



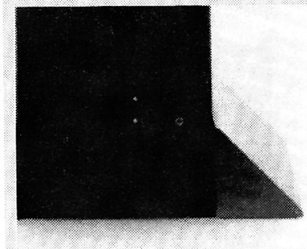
除了上面提及的游戏外，还有许多软件预计 2000 年中发售，包括「BOUNCER」「鬼舞者」「星海传说」等准百万作品。

电源开关设在背面不方便？RESET 键可以当作电源键使用吗？

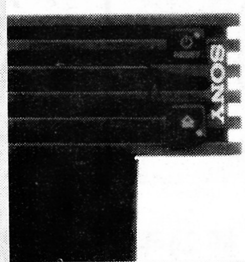
PS2 和 PS 不同，电源开关设在背面。但如果主体竖放在狭窄空间里的话，电源开关不就变得难于使用了吗？难道还有什么别的通断电源的方法吗？

“在使用背面的电源开关开机后，只要连续按住正面的复位键（RESET）就可以控制主机的 ON/ OFF 了。也就是说，除了开机之外，不需要特意把手伸到主机背面去触动开关。”（SCE 宣传部门）

看来并没有什么不方便的，这下可以放心的把 PS2 塞进电视和音箱之间的狭窄地方了。



背面的电源开关，如果觉得伸手拨动太麻烦的话，就让它一直通着电吧。



通过按正面复位键，可以很轻松的控制电源通断。

PS2 的 DVD 播放机能与真正的 DVD 机相比有怎样的表现呢？

PS2 的一大特征就是 DVD 软件的播放机能。虽然在公布的内容中称 PS2 具有与 DVD 机相当的基本机能，但它作为 DVD 机的机能究竟怎样呢？

“虽然具备了基本机能，但 PS2 和 DVD 机的定位是不一样的，根本就不应该拿来对比。因为说到底 PS2 还是一部融入高科技的游戏机。”（SCE 宣传部门）

原来如此。但对于想把 PS2 作为 DVD 机充分利用的人来说，更希望知道具体细节。

“提到 DVD 机的话，无论哪一品牌的水平解析度都将达到 500 线。定价 40000 日元的也好，定价 70000 元的也好，在画质上并不存在巨大的差别，而且 PS2 同时具有数字化音响输出、AV 输出和 RGB 输出，因此已经具有充分的机能了。”（某家电厂商）

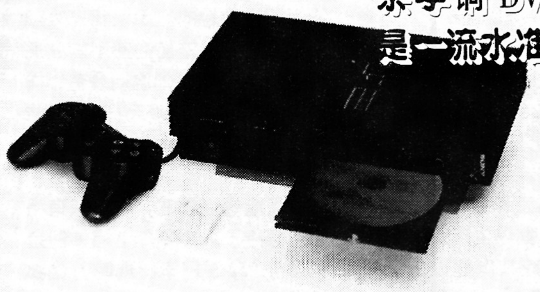
似乎相当值得期待嘛。

“剩下的就要看 PS2 具有多少如“慢放”之类的 DVD 的普遍机能了。”（消息灵通人士）

无论如何都希望 PS2 能具有不逊于专用 DVD 机的机能。另外，由于 PS2 具备像 PS 一样普及的可能性，因此 PS2 的发布令 DVD 业界一片哗然，DVD 生产商更是欣喜若狂！！

PS2 作为 DVD 机究竟具有怎样的实力呢？真想早一天用自己的眼睛来进行判断，等待 3 月 4 日这一天的到来吧。

杀手锏 DVD 机能是一流水准吗？



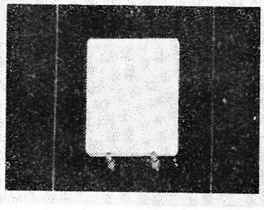
相信 SONY 会为玩家带来惊喜的。在 PS2 发售后，SCE 会不会推出对应 PS2 DVD 机能的遥控器呢？

容量增大 64 倍后 数据的管理方法面目全非？

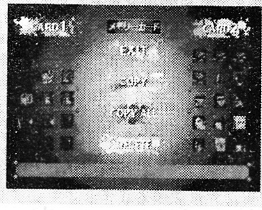
PS 记忆卡的存储数据是用直观易懂的图标进行管理的。但 PS2 的记忆卡容量是现行记忆卡的 64 倍，如此大的容量就不能再用图标进行管理了吧？

“PS2 的存储数据管理画面至今还未确定，但计划是不采用现行记忆卡那样的 BLOCK 单位制，而以字节为单位进行管理。这样可以充分利用记忆卡的容量。”（SCE 宣传部门）

虽然记忆容量增加了是件好事，但如果使用起来不方便的话还真让人头痛。希望 SCE 会一如既往的为玩家们带来惊喜！



PS2 记忆卡，看起来和 PS 用的一般无二。

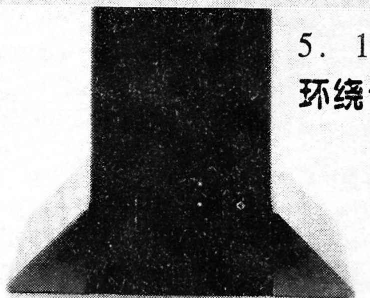


再也看不到这样直观的管理画面了，真是遗憾。

用 PS2 欣赏 5.1ch 音响？ 效果达到影院级别？

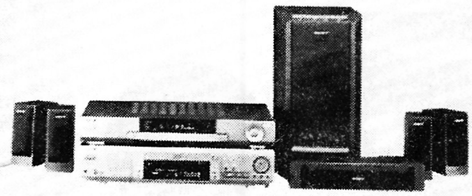
DVD 机不仅可以用来欣赏美丽的影像，还能以相对低廉的价格欣赏与电影院中一样优异的音响效果。那么如果使用 PS2 的光数字输出的话，是否同样能欣赏 5.1ch 音响呢？

“对应 DTS 的 AV 增幅器可以直接接续在 PS2 上，因为 PS2 上搭载的 DVD 播放功能中的基本部分与一般 DVD 机的规格相同。”（SCE 宣传部门）



5．1 声道环绕音响！

这就是 PS2 背面的光数字输出，在这儿接上增幅器就行了。



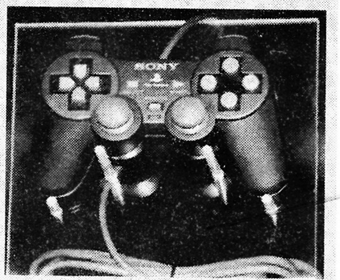
SOYN 的 DVD 系统——DVPK－100。具有 DVD 机能全套设备，还有只附带耳机和增幅器的 MDR－DS5100。

振动手柄也进化了 Dual shock2 的操作感大不相同？

新型 Dual shock 的各键都能进行模拟化输入（256 级）。这会使操作感发生大的变化吗？

“Dual shock2 的模拟化输入采用感压形式，因此在操作感上不会有所变化。”（SCE 宣传部门）那么对应软件会和主机同时发售吗？

“对应软件现在还未定，但是我们希望能够尽早的发售。”（SCE 宣传部门）



外观和操作感都和现行手柄一样，但增加了模拟化输入功能。

DC 首发期的销量只有 15 万 PS2 的百万目标可信吗？

在 99 年 9 月 13 日进行的发布会上，SCE 宣布要在 PS2 发售后一周内推出 100 万台。迄今为止，虽然有软件发售日备货 100 万的先例，但硬件发卖要准备如此的数量却是绝无仅有的。而且从现在开始准备 100 万台 PS2 也绝非易事。那么 PS2 真的能在 1 周中推出 100 万台吗？

“3 月 4 日（星期六）和第二天（星期天）的 2 天间，我们计划推出 100 万台。现在发售准备工作正在顺利推进中。”（SCE 宣传部门）

虽然准备工作很顺利，但是否已经进入了批量生产阶段呢？

“在和东芝共同建设的工厂中已经开始了 Emotion 芯片的生产，但主机的生产工作还未展开，批量生产的开始时间也还未确定。”（SCE 宣传部门）

怎么连批量生产的开始时间都还未定？这可有点不对劲，难道会有什么变故？

“我认为按计划是有可以达到百万台销量的。如果那样大规模的发布会上的言论都不能兑现的话，对于 SONY 的信用会有怎样的影响呢？而且 100 万台对于 PS2 来说似乎还不算什么。”（消息灵通人士）

可能是这样吧，现在只有相信加等待了。2000 年 3 月 4 日会有多少 PS2 在日本出现呢，让我们拭目以待。



PS 发售时出现的长蛇阵，首批推出的 PS 被抢购一空。PS2 能在发售当日达到吗？

PS2 在首发期中就能突破百万大关？

只有软件才能令主机飞黄腾达 厂商对于PS2的态度积极吗?

现在，我们知道了NAMCO的两款游戏将在明年3月登场PS2,此外SQUARE也公开承认正在进行PS2“最终幻想”和其它几款PS2软件的开发工作，那么其它厂商呢?

“目前ATLUS有5~6款对应PS2的游戏在开发中,第一款游戏将在明年3月推出。此外,本社的赛车游戏‘山卡’系列和‘女神转生’系列也将推出PS2版。”(ATLUS宣传部)

“KONAMI将在2000年内推出多款对应PS2的软件,其中“青春鼓王”、“宇宙巡航舰”计划与随主机同时推出,敬请期待。”(KONAMI宣传部门)

那么在3月4日会有几款软件随主机发卖呢?6款?7款?甚至10款,还是会更多呢?

如无意外,PS2将在3月4日首发 那么现今的PS…………

有传闻说，在PS2发售后现行PS的销售工作就会终止。

“根本没有这回事，PS将与PS2平行销售。”(SCE宣传部)

“即使PS2发售，在相当长的一段时间内PS仍将是主流机种，更何况PS2还具有向下兼容的特性，因此SCE肯定不会终止PS的销售工作。另外，还有传言说SCE计划推出售价9800日元的廉价版蓝色PS。”(消息灵通人士)

什么?!有这种传闻,赶紧问问SCE:

“目前还未定。”(SCE宣传部)

“未定”就是说有可能吧!?

“SCE确实正在进行‘午夜蓝’的销售研讨。如果呼声强烈的话也许就会实现。主机价格下调的可能性也很大。”(消息灵通人士)

如果是这样的话，在PS2发售后PS仍有较大的发展余地。



『午夜蓝』廉价版PS。

一视同仁还是因人而异? 开发器材应该不会……

在PS2的发布会上公布了众多的第三方软件商。有传闻说知名厂商和实力厂商会在开发器材等方面享有SCE的特殊待遇。

“没有这回事，对于签约合作的厂商，我们都毫无区别的提供了开发器材。”(SCE宣传部)

看来不过是传闻而已。

“诸如‘我们的开发器材没有他们的好’,或是‘大牌厂商享有优待’的传闻布满业界。”(消息灵通人士)

令PS大获成功，成为“国民主机”的正是像“FFⅦ”和“铁拳”这样的大作。诚然，持有超大作的厂商很重要，但开发器材对于大家都是平等的。



大作软件的作用不容忽视。

PS2会有与街机互换的基版吗? 它会在何时露面呢?

现在的PS有NAMCO开发的System 11这一互换基板。目前其进化型基版Syetem12已成为主力，“铁拳3”、“Soni Caliper”等游戏都采用了这一基板。那么PS2对应的街机基板也……!?

“未定。现在都忙于PS2的生产工作。”(SCE宣传部)

那么NAMCO呢?

“未定。”(NAMCO宣传部门)

难道真的没有进行开发吗?

“正如SCE所说的，现在正忙于PS2,没有余裕把CPU移用到街机基板上。但出于销售战略的考虑，SCE还是会在以后进行开发的。”(消息灵通人士)

看来要等到PS2发售后再看了。让我们期待今后的街机业!!



说不定PS2的街机互换基版会在某次的街机展中突然出现!

通信对战是未来家用机的必须 用PS2可以进行网络对战吗?

和PS2详细情况一同公布的是e-Distribution。这是使用有线电视进行各种数据传送的新系统。那么这一系统能够进行网络对战吗?

“从技术角度讲，e-Distribution可以进行双向通讯，因此能够实现网络对战。但具体形式还未确定。不过，可以肯定的是e-Distribution的传输对象不仅仅是游戏数据，电影和音乐软件的发送工作也将一并展开。”(SCE宣传部门)

如果技术上可行的话，那么无论怎样都希望e-Distribution支持网络对战。

“现在只有部分地区拥有设施完善的有线电视，这就像网络一样。因此这一系统的完善还有待时日。”(专业人士)

那么,在不久的将来,随着有线电视的不断完备，会有怎样的服务出现呢?



灯光迥异的PS2发布会现场。

只有记忆卡和手柄在进化? Pocket Station会有后代诞生吗?

自99年1月发售以来，PS PDA获得了爆炸性成功，至今仍是强手货。所以有传闻说PS2用大容量新型Pocket Station将会发售,这是真的吗?

“未定。”(SCE宣传部)

嗯?真的没有开发吗?

“由于研制了PS2的大容量记忆卡，因此下一代的Pocket Station也会开发。”(消息灵通人士)

在这里，引人注目的是下面这条传闻。

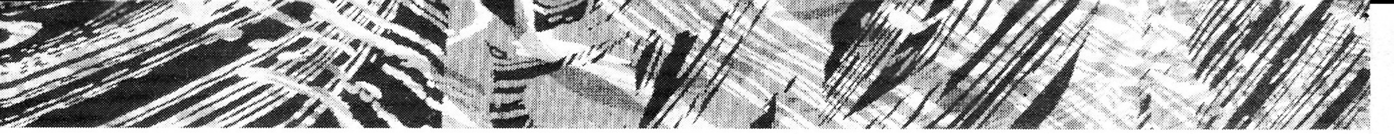
“现在没有和便携机进行交互的计划，本社也没有计划发售便携机。”(SCE宣传部)

“目前，SCE有通过红外线使Wonder Swan和PS PDA实现交互的构想,除此以外,大概不会与其它硬件进行连接了吧。”(消息灵通人士)

我们期待着大容量的、可与WS互换的、蕴藏各种可能性的Pocket Station诞生。



PS PDA在日本依旧供不应求。





各种怪异的消息络绎不绝

关于DC的传闻真相是?

先于其它新机种，最早投入市场，并在北美创造奇迹的DC有怎样的传闻呢？下文将针对硬件、知名软件、网络以及街机等各方面展开彻底研究。

虽然SEGA已全力投入DC的销售工作,但怪异的流言依旧不少
新硬件、自社便携机以及新可视记忆卡将发售?!

由于PS2采用DVD作为媒体，因此也就有了SEGA正在开发DVD新型DC的传闻！当然，DVD播放机能也同样具备，而且已有5~6个大容量游戏正在开发中。这样具体的消息好象已经不是传闻了吧！更有甚者，还有消息称对应新DC的32位便携机也在开发了……

“这一定是传闻。我们没有这些计划。”(SEGA营业企划部)

虽然新DC的消息面面俱到,但终究还是谣传!?

“着手新硬件的研究——这是每个硬件商所必须作的。不过SEGA现阶段的工作重点应该是年末的主机大战，而且至少在今后的三年中,DC都将是SEGA的主力机种。”(消息灵通人士)

主力机种是DC!

下面是关于可视记忆卡的传闻,据说将会发售没有液晶画面的廉价版……!?

“没有这回事。”(SEGA营业企划部)

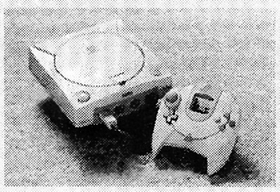
看来又是谣言!?

“不,它正在美国发售。只不过是由名为‘Interact’的厂商所开发的，并非SEGA品牌。”(消息灵通人士)

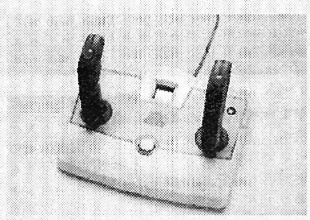
什么,由外国厂商开发的可视记忆卡!! 它会不会在日本出现呢?



与日本式样不同的PDA发售了!?



暂时就玩它了。现在期待的是年末的游戏大作(“莎木”已于99年12月29日发售)。



如果有需要它的软件发售的话，周边就会推出,很不错吧。

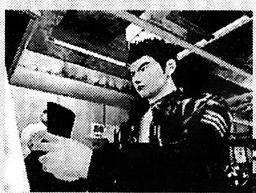
DC头号大作系列化?
“莎木”将分3回发售?

“莎木·第一章 横须贺”已经确定在99年12月29日发售。其系列的全部故事由16章组成。有传闻说,在年末发售“第一章”后,剩余的15章将分两次发售。也就是说,“莎木”将分为三部曲推出?

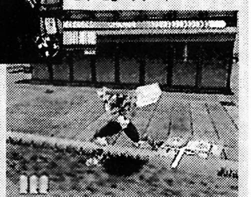
“16章的大容量是在铃木裕的头脑中构想出来的,并不一定全部游戏化。至于‘第二部’中包括几章现在还未定。”(SEGA AM2研)

如此大胆的发言！看来16章的庞大内容并不会全部作成游戏。

此外，MD时代的名作“租借英雄NO.1”已确定在DC上推出续作，新作由“Spikeout”的名越先生监修。最强的开发阵容加上令人怀念的角色真是值得期待。



『莎木』主人公正在游戏中的游戏厅玩SEGA的赛车游戏!?



重温MD时代旧梦

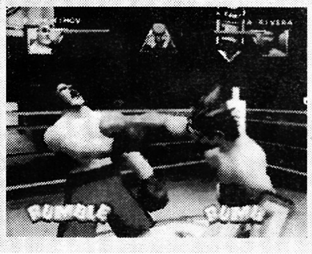
家用机上的游戏信息可以用在街机上?
可视记忆卡能够把自己家和街机厅连为一体?

摔角游戏“ジャイアントグラム全日本プロレス2”中，可以把在DC版中制作的角色保存在可视记忆卡内转移至街机上使用。其次,街机驾驶游戏“F355”的成绩也可存储在可视记忆卡中。由此,可视记忆卡在街机和家用机之间的桥梁作用已经得到了验证。这样的软件今后会层出不穷……!?

“家庭和街机厅的联系具有很多的可能性。”(SEGA营业企划部)

虽然是含糊其辞的回答,但今后具有互联性的软件应该会越来越多吧?

“差不多是该用网络把街机和家用机联系起来的时候了。”(消息灵通人士)



利用记忆卡将家用机与街机连接确实是个不错的点子!

NAOMI的下一代机种是HIKARU!?

什么！DC的街机互换基板NAOMI存在着后续机种！而且已被定名为“HIKARU”!!毫无疑问,这是从人气歌手宇多田光的名字演变而来的吧。

新基版说不定已经投入生产了吧……?

“不存在后续基板。”(SEGA营业企划部)

“对于DC而言，现在的NAOMI已经足够了。”(消息灵通人事)

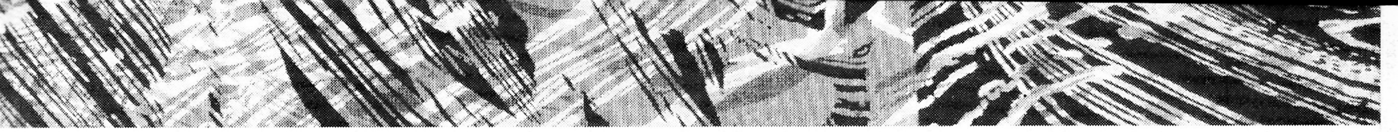
“VR战士4”将率先登陆DC??

在业界引起轩然大波的3D对战游戏“VR战士”的最新作“VF4”已在开发之中!? 但那并是街机版，而是DC版……!?

“无可奉告。”(SEGA AM2研)

什么！“无可奉告”！那就是说有可能正在制作了！如果真是那样的话，真希望它能尽早发售!!

一定要发售啊!





业界乱世从这里开始

关于任天堂的传闻真相是？

海豚、N64、64DD、GB advance，被各种硬件的传闻所包围的任天堂一定是玩家关注的焦点吧。所有扣人心弦的传闻都将在此一并澄清。

PS2 的发售日已经确定 那么关于的“海豚”种种……

任天堂的新硬件海豚（暂定名）依旧被疑云所包围。“继 Mobile 21 之后，陆续设立的第三方软件厂商正在进行着软件的开发工作；硬件开发已经完成；只有松下生产的硬件才能播放 DVD……”类似的传闻充斥业界。

“除了 2001 年春发售外，关于规格等详细情况现在还不能公开。”（任天堂宣传部门）

等同于没有回答的回答。

“毫无疑问，由于受 PS2 发布会的影响，任天堂一定正在进行硬件的强化。”（消息灵通人士）

看来想要得知进一步的消息就只有等待了……

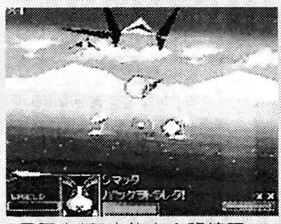


和松下共同开发主机，不知其性能究竟怎样。

新一代的 GB 明年登场？ GAME BOY ADVANCE 性能超强？

听说 GB ADVANCE 将具有与现行家用机相抗衡的机能。那么，玩家将在这一硬件上玩到怎样的游戏呢？

“首先，GBA 发售期被预定在 2000 年夏季。至于能玩怎样的游戏，我想应该可以完全移植 SFC，并且采用多边形处理。当然，与携带电话的连接也没有问题。”（任天堂宣传部门）



“星际火狐”也能完全移植吗？

此外，美国任天堂行销总裁 PETER MAIN 在接受记者采访中表示，32 位的彩色液晶 GBA 会与网络密切联系，并且可以与未来的“海豚”连动。

从这些情况看，GB ADVANCE 确实拥有现行所有便携机都无法比拟的强大性能。

GB ADVANCE 的又一谜团？

继续追索 GB Advance 之谜！真的能够通过触摸屏幕进行操作吗？

“关于操作方法还不能公开。”（任天堂宣传部门）

任天堂并没有否定，看来还是有可能的吧！

能够完全超过 GBC 的便携机终于诞生了。难道横井军平的 GB 真的要退伍了吗？

64DD 将在邮购后开始一般销售？

64DD 将只通过邮购销售，而不进行通常的店铺贩卖。但有传闻说，这不过是作为一般销售前的试验性销售形式。

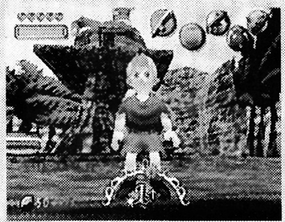
“目前没有考虑进行一般销售。但今后将利用一部分店铺接受入会申请。”（Landnet DD 宣传部门）

看来能在专卖店预约 64DD 的日子以不会太远了。

画面将更具有魅力 扩张记忆体软件的未来？

能使画面更加绚丽的扩张记忆体真是诱人呀，今后还有对应作品吗？

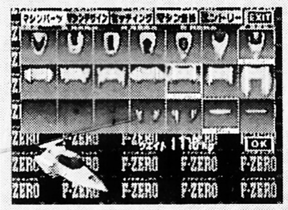
“‘大金刚 64’和‘塞尔达外传’为扩张记忆体专用，此外还有‘刺激机车 64’等其它两款对应软件。”（任天堂宣传部门）



在更美丽的世界中进行崭新的冒险吧。

99 年 12 月 64DD 终于发售！ 对应 64DD 的软件走向何方？

64DD 上引人注目的软件是？有传闻说，对应 64DD 的软件很少，那么 64DD 有足够的作品支持吗？



如果没有软件的支持，64DD 就无法达到预期的销量。

“预计同捆发售的 6 款在 2 月前将陆续完成，其后将以两个月 1 款的节奏进行发售。”（LandnetDD 宣传部门）

看来 64DD 依旧是遵循“少数精锐”的路线吧！不过相比“精锐”，玩家还是更期望“量”的提高。

N64 与 64DD 的一体机发售？

令玩家翘首以待的一体型 N64 会发卖吗？下面让我们到两家会社去问个究竟。

“没有考虑过。”（LandnetDD 宣传部门）

“这种计划现在还没有。”（任天堂宣传部门）

虽然从前曾有过 Twin FC 的例子，但是……

海豚推出后将有廉价版 N64 问世？

任天堂曾 s 经发售过廉价版 SFC、FC 等前代机种的廉价版，那么在海豚发售后，N64 的廉价版会推出吗？

“无此计划。”（任天堂宣传部门）

不过，一般厂商在推出新主机后都会发售廉价旧主机，所以这种可能性并不能排除。

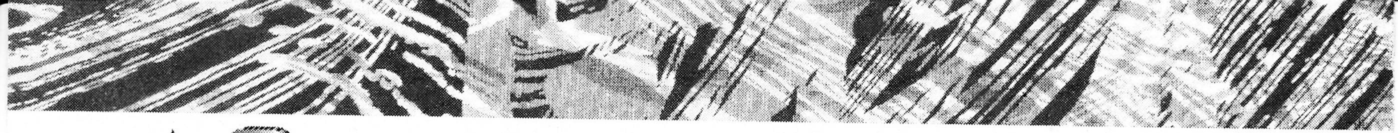
不断推出彩色机型会？

出现在 N64 和 GB 上倍受人们关注的鹰队（日本职业棒球太平洋联盟球队）原创彩色版机型，其今后的发展如何呢？

“如果今后有好的创意会继续采用。”（任天堂宣传部门）



鹰队主题色的 GB，明快的橙色与典雅的黑色相搭配。





让大家久等的人气软件续篇……

人气软件与软件商的传闻真相是?

"什么时候卖?"、"在哪种硬件上开发?"、"真的会发售吗?"。为了澄清这些传闻,让我们把各家厂商一一问过。

最初的传言是 2000 年初发售"最终幻想 IX"的发售期是?

FF9 会在什么时候呢发售?早先有流言说 SQUARE 会在 99 年 11 月的发布会上公布 FF9。此外,从 SQUARE 年初预计的财年总销量看,FF9 无疑会在 2000 年 3 月之前发售。但是随着软件发布会的延期……

"原本预计 2000 年 2 月在 PS 主机上发售的 FF9 将延期至下一个的财年,也就是 2001 年 3 月前发售,而延期的主要原因是不想让 FF9 与 ENIX 预计 2000 年 2 月发售的大作 DQ7 相撞。"(SQUARE 宣传部门)



"FF 和 DQ 都是业界的超级软件。如果两款同期发售的话,肯定对双方都会有巨大的影响。当然,FF9 也不会无限期推迟,相信在 2000 年夏季甚至更早就会发售。那时也许会推出 DVD 和 CD－ROM 两种版本吧!"(消息灵通人士)

那么 FF 电影真的会在 2001 年上映吗?

"是的。制作进行得很顺利。主人公为女性角色,制作理念和同名游戏是相同的。我想,在 2000 年的发布会上就能告诉大家更多的详细情况了。"(SQUARE 宣传部门)

据说,凡是看到 FF 电影片断的人都将会对其充满期待。那么她会是怎样的电影呢?

保持收益的平稳上升难上加难!?软件延期对厂商有什么影响?

一款软件的延期推出对厂商没什么影响吧?反正迟早是要发售的吗?

"如果是大作软件的话,对开发商将有极大的影响!就那 FF9 举例,推迟至下一财年后,SQUARE 今年度预测营业额由原本的 388 亿日元降到 250 亿日元,降幅达 26%,股票也大跌。另外,在'口袋妖怪 金银'延期的同时,任天堂 1999 年第三季获利下降了 68%,让任天堂直冒冷汗。"(消息灵通人士)

看来软件商想要保持利润的平稳上升确实难上加难。

"不可思议的迷宫"系列将在 2000 发售?

"N64 和 GB 都会在明年春天发售'不思议的迷宫系列'。"(消息灵通人士)

真的吗!那现在的开发情况又怎么呢?

"目前,两款软件的发售时间和价格都未定。本社正在以 2000 年发售为目标进行制作,预计 N64 版将率先发售。至于详细情况要等到 200 年初才能公开。"(CHUNSOFT 宣传部门)



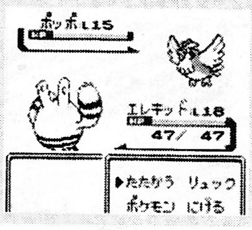
迷宫会变成什么样子呢?

"口袋妖怪·金银的续作是"铜"吗?

在"金(银)"之后会推出什么样的版本呢?

"现在还没考虑金(银)的续作。但在"红"、"绿"后发售了"蓝",这次说不定也将制作其它版本。至于标题是"铜"或者"珍珠"什么的,我完全不知道。"(任天堂宣传部门)

『金银』之后的版本是『白金』吧!



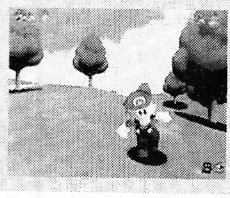
看来这时就询问续作还太早了!不过应该确有续作存在吧。

宫本茂的马里奥再次出击!?"海豚"的首发软件仍然是"马里奥"?

海豚上发售的第一款游戏真的是"马里奥"吗?

"以前,由于海豚的基本开发工作进展顺利,所以宫本在接受海外媒体的采访时曾透露有可能制作'马里奥'或'塞尔达'。大概就是这句话令玩家认为'马里奥'会与海豚首发吧。但我们并没有正式发布。"(任天堂宣传部门)

不过,既然是宫本茂先生亲口所说,也许就会实现吧。



宫本茂会创造马里奥的新形象吗?

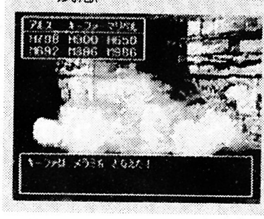
难道"DQ7"又延期了吗?!

一拖再拖的"DQ7"会在 99 年 12 月 29 日如期发售吗?

"为了保证游戏品质,"DQ7 将再次延期!目前我们已经进入了最后的调试阶段,大约在 2000 年 2 月就会推出。"(ENIX 宣传部门)

简直是让人哭笑不得的回答,ENIX 竟然再次推迟了"DQ7"的发售!!看来只有期望在 2000 年 2 月推出了。

残念……



千千万万不要延期了!

传说的"奥伽战争外传"是移植版?

既然预计在 NGP 上推出的"奥伽"新作是移植版,那么为什么还要加上"外传"两个字呢?

"由于容量不足,无法忠实再现原作的所有内容,因此对原剧本进行了若干的改动。于是也就有了'外传'这一副标题。"(Quest 宣传部门)

不管是不是'外传',只要是"奥伽"系列就会倍受瞩目。必竟没有 RPG 和 SLG 的主机是很难在日本成功的!



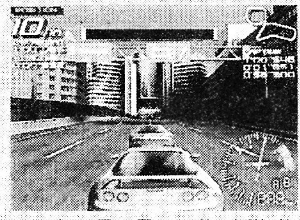
一定要尽早发售!

什么！PS2的“山脊”中没有了永濑丽子？！数码新星深水 蓝登场PS2“山脊”！

为什么新作的形象小姐不再是永濑丽子了？

“我想一个重要的原因是发售软件的硬件变化了吧。今后，永濑丽子也会找到适合她的新舞台。”（NAMCO宣传部门）

逼真的影像和深水蓝都只会在PS2上出现。



2000年3月4日，PS2的“山脊”能够发卖多少份呢？

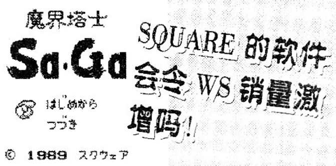


WS势头更劲 FF金秋登场？！

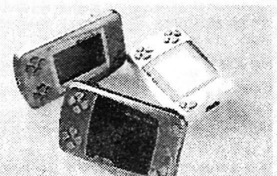
九十年代初，SQUARE曾在GB上推出过一系列人气作品，并取得了很大的成功。难道现在SQUARE又要涉足掌机市场吗？

“BANDAI的WS拥有充满时尚的外观，而且销售势头不错，出荷量已经达到了一百万部，因此我们准备为其开发软件。除去先前委托BANDAI开发的“陆行鸟迷宫”外，“最终幻想”、“SA·GA”以及“圣剑传说”都将登陆WS！目前，上述软件的开发工作已经展开，我们计划在2000年秋陆续推向市场。”（SQUARE宣传部门）

有了SQUARE、NAMCO等厂商的支持，相信WS的市场占有率将进一步扩大。



SQUARE的软件会令WS销量激增吗！



三部大作全部降临WS，一定会为BANDAI赢得不少人气吧！

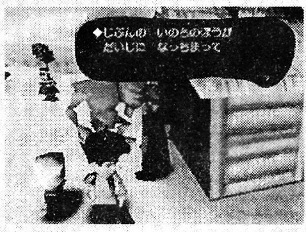
“MOTHER 3”的开发停滞？

“开发工作好像处于停滞状态。”（消息灵通人士）

这是真的吗？

“没有这回事。丝井先生的剧本已经完成了，开发进行得很顺利。我想，在2000年初就能确定发售时间了。”（任天堂宣传部门）

很快就能一窥真容了吧。



现在公开的少数画面照片中的一幅。很快就能知道是怎么样的作品了。

GBC版的“樱大战”可以进行通信对战？

真的能通过红外线进行对战吗？

“关于红外通信，现在还未确定。但是为了充分发挥彩色GB的数据交换等机能，我们目前正在研究。”（Mediafactory宣传部门）

如果能够进行数据交换的话，通信对战自然也就没问题了。



SEGA已经决定为其他公司的便携机提供软件，目前预计发售的是「樱大战GB」，但具体推出日期仍不明。

其它热门软件的去向如何？

★“格兰蒂亚Ⅱ”的开发真的中断了吗？没有这回事情。DC版的开发正由宫路武牵头顺利进行中。但发售时间和价格都还未定。（GAME ARTS）

★“合金装备”的续编正在开发中？新作在何种硬件上发售或是开发状况都不能对外透露。等待2000年初的官方消息吧！（KONAMI）

★DC版“铁拳”开发中？现在正忙于PS2 TK的开发工作，没听说过DC版开发的消息。（NAMCO）

★“BOUNCER”是PS2的首发软件吗？我们预计将有两款软件在2000年3月发售。此外PS2版的FF也在开发中，详情将在1月底的发布会上公开。（SQUARE）

★新作音乐游戏将登陆新硬件？现在还没有这种计划。（SCEI）

★“口袋怪物斗技场”和“金银”的互联？和“金银”互联的“口袋怪物斗技场”现在正在研究中，如果玩家期待度很高的话也许就会发售。（任天堂）

★“音响小说”系列在PS2上开发？有制作充分运用PS2高性能软件的计划。由于现在还在研究阶段，所以发售时间等详情未定。（CHUNSOFT）

★“DQ怪兽篇”没有续作发售？关于续篇不能透露，请诸位先关注“DQ7”吧！（ENIX）

★“索尼克”系列在NGP上推出？一定会发售，但详情现在不能公开。（SNK）

业界纷争接二连三！KONAMI和NAMCO的争端有何进展？

针对Jaleico生产“VJ”而展开的诉讼有何进展？还是让我们听听相关的三家公司都是如何说的吧。

“关于这件事，我们正在寻求适当的法律手段进行解决。”（KONAMI代理律师）

“更进一步的情况无可奉告。”（NAMCO宣传部门）

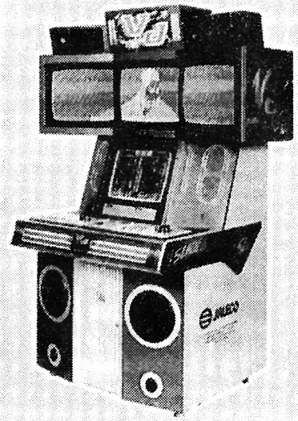
“对不起，无可奉告。”（Jallco宣传部门）

“NAMCO也是近期才以‘Load时的迷你游戏’的专利权问题起诉KONAMI的。今后围绕游戏系统专利权的争端将会更多！”（消息灵通人士）

通过这些诉讼会得出怎样的结论呢。看来要密切关注这三家公司的动向。



NAMCO拥有LOAD中进行迷你游戏的专利权。



●志同道合者可信寄：浙江湖州雪峰职教中心99计量(4)班 朱牧之，邮编：313000。

对“拆、改、修、鉴”有所实践的玩家，可投稿“科普”

责编天师忠告：以下文章仅供读者参考，各位切勿盲目动手！

谈谈GB

龙哥，关于99第10期GB病例的回答，本人有话要说。

本人是一绝对GAME BOY，经手近10台各种型号、各种产地的GB，对GB的特性可谓了如指掌。第10期安伟机种的病例，在绝大多数超薄GB上都存在。实践证明，各种型号的GB中，以超薄最为耗电，用碱性电池玩一般游戏，不会坚持10小时，锰电池则根本不能使用，10分钟就没电了。而且尤以大陆产（限原装机、授权机，假机不算）为甚，日产任天堂机稍好一点，不过亦达不到12小时，港产机没见过超薄的，不知怎样。不过估计好不到哪儿去。本人将GB作了改装，用3V电池盒（5号）连入原机电池盒（负极用导线绑在弹簧上，正极用一节7号电池压住，反过来装，用平面压），即可用5号锰电池，但亦耗电极大。

各款GB中，普机最笨重，但最省电，且5号电池普及，极低价的也能使用。普机极为彪悍：

无论碰、摔、混用电池、用劣制电池、用各种变压器、进水、高温(50℃左右)、低温(－10℃左右)……

普机皆能正常运行。

荧光机也不错，但明显怕碰、怕水（稍进一点水就难以正常运行）。彩机娇贵得很，一般变压器完全不能用，专用的也不太好使，疑为假冒电源。彩机极怕碰，不结实。

各产地的GB中，不须多言，任天堂机最好，我有一台原装机（从日本带的），开、关机几乎从不出黑线，运行时声音极小，插电源也只有一点儿杂音。万信港机开、关机常有黑线，用电源时有杂音，距0.5米左右能听见。大陆机黑线几乎是必有的，甚至用电池也有小响声，插电源时有“嗡”地尖响，1米以上也能听见。以上以厚机、国产地摊劣制电源为例，一分钱一分货，确实不假。

购GB机时，可能的话最好让BOSS拿一大容量卡，32M以上的，装上原配电池，用手摇几下（稍用力，为使电池错位），开机，看有无黑线，然后尽快将音量调到最大，听有无杂音，NINTENDO出现时声音（叮呤～）是否清脆，若皆可，则是不错的机器。然后选一大容量节目，按START，立即听声音有无变化（凑到耳朵上），看电源灯是否微暗了一下，若仍皆可，则可安心购买矣。关机时大容量卡有黑线可以理解，但停留时间越短越好。

GB现为流行机种，购时应尽量精挑细选，假冒的坑人不浅。近闻市面上有150左右的新机，未见到，听说用不了两个月，大家不可贪小而上当。

本人也有几点不明，请教龙哥，望答复。

①GB三向螺丝怎么开？卡带六花螺丝怎么开？本人的机、卡皆过保质期。正亟欲将主机拆而观之，不能；卡中电池无电，记忆不能，欲拆而换之，不能。现吾甚困惑，怎办。<可告之何处有售此种螺丝刀>

答：螺丝是三向的？还真没注意。“六花螺丝”非得使用专门的工具才能开启，你应拿着卡带到五金行去寻觅。

②彩机有荧光型与非荧光型两种吗？本人见过的一台，本无荧光机的LIGHT开关，可在夜里也能稍看得清，不知是何种彩机？若异于通常彩机，价格有何不同，市面有售否？

答：印象中“FAMI通”好像有过特制版荧光彩机的广告，但又一时找不到了。可能并没有这种机器。你说的这种机器是否真的能在夜里看得清呢？

③彩机有透明橡胶套，普机有吗？何处有售？皮套质量不好，边缘易掉一些黑点，沾在屏幕上很难擦，是我的皮套不好吗？

答：我的意见是你自己做一个布套，只要能在携带时起到保护主机的作用即可，玩的时候再把机子取出来。皮套都是我们强行制造的，做工较为粗糙，长期束缚GB当然会掉“黑点”。

④为何各型机屏幕大小皆不同？成本原因？不解。一日到专卖店，见店家将薄机、彩机并排卖，其屏幕大小差距一目了然……顿时对彩机少了信心。

答：鱼与熊掌岂能兼得。

⑤荧光、薄机都是黑白屏幕，比普机难看，为何却说其屏幕高级？ 答：谁说都没用。哪种GB适合自己就买哪种！

诸多疑惑不能尽述，先说这些。望本人的经验对龙哥“治病”有助，使天下苍机得以健康存活，则不胜欣慰。（编者注：读者如此博爱，龙哥亦必甚欣慰。感谢。）

▲TEXT BY：青岛 准备购WS的GAMEBOY 孙龙＆李博文

→这是读者曹松在来信最末画的。



经典病例赏析

①龙哥，据我的观察所得，GB各型机耗电奇大，厚机用普通555牌5号电池实际能玩7～8小时，超薄用同品牌7号仅4小时（以上均为非碱性电池），现欲问彩机用非碱性电池实际用电几何？能玩多久。我是广东高州的容治平，大家有GB游戏问题可与我联系。(E－mail：coolcat@cool.com.cn)

●彩机大概与薄机使用时间接近，量它也超不过5小时。

②我买了彩GB。BOSS说是原装，我一看是奥迪公司的，MADE IN CHINA，后面还有C/CGB－JPN－1，我看过说明后以为：非水货就是国产的！龙大侠以为如何？难道玩GBC只能用碱性电池？我用电源后关机必有黑线，且两小时自动断电。能否挑出一种可使用的电源呢？（忠实读者高建）

●对极。非水货必为国产。自动断电！？你千万不可再用电源玩彩机，否则后果不堪设想。

看了近几期电软的封神榜倍感兴奋，其因有二：一是知道有许多的街机弟兄仍战斗在一线，而自己并不是孤立的；二是为国内高手如云深感自豪（吾邦乃藏龙卧虎之地，小日本决不是NO.1）。这里也写上我的成绩，请不要见笑，贵在参与嘛！（天津古董16年通电一族 于淼）

③我才邮购了薄GB。关机时必有黑线，用电池或电源都有。后无意发现，隔一段时间开机必无黑线，关机时肯定有黑线，不知何故。我用GB专用电源时，耳机有呜呜声，不受音量开关控制，不用耳机时也有，用电池时杂音即小。这是啥原因？是电源的电压电流过大吗？我最近玩游戏时间一长，屏幕上的画面竟然有闪动情况！（皖堆邱县三中曹松读者）

●正像恶毒病例中某读者所述，GB电源只能用2伏的（不少随身听，美其名曰："使用两节5号电池"！真的是3V吗？看看它的可充电池板是多少？2V整！），大了就会闪烁、嗡鸣、罢工！变压器的电压大电流强，薄GB电源部分又柔弱得不像话，所以用碱性电池或用电池盒改便成了最后的办法。版面所限，下期登出图，花一块钱买个3V的5号电池盒，接上便可，这样一来虽然很麻烦而且也不能省电，但总比碱电省钱。另，你提到的黑线问题很标准，全部是正常现象。至于屏幕有些闪，只要不罢工，就说明机子勉强能承受电源，不过，换做厚机就无妨喽。编者有台万信厚GB用了五年变压器，也没觉得屏幕有多闪（当然多少有一点），现在还是好好的（日均玩1小时）。

PS 光驱杂谈

（续上期）

②工作程序：

按OPEN打开主机上盖，在对战线方向可见一小圆型按钮，按住不放，开启PS机，正常情形如下：激光头组件复位，移动至主轴电机附近，光电管工作，从光驱聚焦透镜斜上方向下可见一束红色激光（**切不可正对聚焦透镜观察，以免严重损害宝贵眼睛**），聚焦透镜作上下聚焦搜索动作三次，同时主轴电机作三次顺时针加速转动，若未找到光盘，光电管停止工作，停止射击激光束，主轴电机停转；若找到光盘，主轴电机加速转动，寻迹，聚焦线圈工作，使激光束通过聚焦透镜，聚焦在光盘要读取信息处，并将反射回的带有信息的激光束照射到光电管上，光电管把光信号转为电信号送到主机中进行处理。

③故障判断：

如光驱能如上所述复位，透镜有垂直聚焦动作，有激光束发出，说明光驱控制系统和伺服电路工作正常，这时装盘试机看见主轴电机只顺时针转一会儿就停下，95%以上是光驱的光路系统太脏，或光电管老化导致，应对其进行清洁。

如光驱不能做如上动作或发出激光，就应送游戏店维修或更换光驱。

④光驱的清洁：

从原理上说与激光经过有关的光电管、反光棱镜、聚焦透镜表面都应进行清洁。但实际上，光路系统结构精密、复杂，本人在损坏两只光驱的情况下才弄清其内部结构的，动手能力一般的玩友可按以下方法清洁光路系统，每月可进行1次。

编者注：擦拭前应用吹耳球进行除尘，擦拭后应用放大镜对透镜或棱镜进行观察。擦拭时不可用酒精，酒精易吸水份，易挥发，易溶解有机物。聚焦透镜表面涂有一层化学增透膜，用酒精擦拭后，破坏了这层增透膜，会影响聚焦透镜的透光率，得不偿失。一般讲，直接用蒸馏水或纯净水即可。至于具体的清洁办法，因涉及的PS的内部构造，如欲对反射棱镜和光头物镜进行全面的清洁，必须对主机进行分解，广西"小岛秀夫"读者比较详细地对此进行了说明。限于版面，读者可先搞清原理，今后我们再对光驱进行大分解。然而即便如此，一般的读者仍不可自行对光头进行清洁，毕竟作者们是在经历了若干个光头的实验后才取得成功的，他们的方法仅供参考，读者万万不可动手照办，否则出了问题可就麻烦了。

⑤光驱的延寿：光驱是耗材，使用寿命有限，如清洁后的光驱仍读盘困难、不读盘，放CD时都困难，那就要通过调大光电管工作电流，增大激光强度的办法来解决。虽然这样做会最终导致光电管报废，无激光射出，但总可以延长旧光驱寿命一段时间，胜过直接购买新光驱。

现简述增加光头读取功率步骤如下——

不放光盘的情况下，拆下PS底部的六颗螺丝，取下上盖，在光驱与主板的16脚连线光驱端有一个白色的小电位器，约4平方毫米大小，可以旋转，用色笔记下初始位置后，使用小号起子逆时针转动5度，装机试盘，装机试盘，不行就于转5度，直到能顺利读盘为止，切不可一次调整过多，以免烧毁光电管。这点本人有切肤之痛。

当你用到又难以读盘之时，再如法炮制光驱，直到无激光发出为止。这时，旧光驱的潜力已消耗殆尽，可以去购买一只新光驱了。

■光盘篇：光盘的使用与维护

光盘分为两个面，正面即印有游戏名称等字或图案的一面，是数据面，光驱读取的数据都录在这一面，如有划伤、透光将会影响光盘的使用；反面，即光洁如镜的一面，激光束从反面射入光盘，到达数据面读取数据后再反射出来，进入光驱。有少量划伤不会对光盘使用有大的影响。

现在市场上的盗版盘质量低下，数据面记录的数据线使用一段时间后常有不能读盘、对光观察有透光现象等问题，影响使用。通过对光盘的保护，我们可以减少光盘划伤、透光现象发生。

①光盘透光主要由于光盘数据面被空气中的氧气氧化所致，现在市场上出售的光盘保护膜按使用说明粘贴在数据面即可，粘贴时，最好用装单盘的盘盒进行工作，选可以拿几张废盘锻炼一下技术，熟练后再对需要粘贴的盘片进行粘贴。

②有的玩友用完光盘后，随手一翻，数据朝下放在桌子上，这是错误的，将可能导致数据面划伤，使有用的数据无法读出。

③光盘使用前，先观察一下表面有无灰尘、脏污，如有，就用软布或光盘刷擦去（应从圆心开始沿径向轻轻擦拭），以利激光束的读取和反射。光盘用后应放在光盘盒中或CD宝中，养成良好的生活习惯。（全文完）

对"拆、改、修、鉴"有所实践的玩家，可投稿"科普"

天津ALEX战绩：■"FINAL MISSON"耗三命25分钟爆机。■"1945"震电2－6关底123万。■彩京"零式枪手"：三机四版全爆，其中第四版（上级者EXP－10面）爆机分数长弓111万，眼镜蛇108万，枪船119万。评价等级：ヘりの鬼（什么意思）■VR警2:51万多，三连击45次，RANK1。

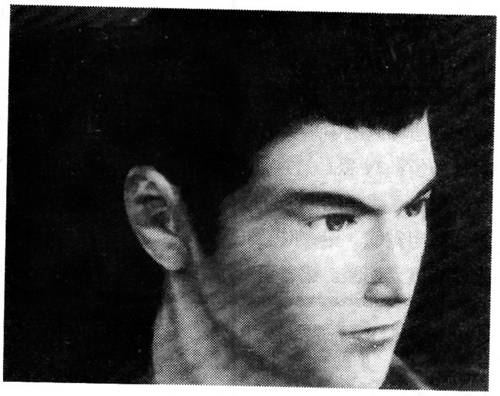
电软科普教程

■说明

作者专门地、有目的地收集了大量资料，将电玩世界中有关科普方面的知识加以归纳总结。文章较注重趣味性与形象化，以玩家为本，并设身处地的为各年龄层读者着想，从以下几个方面进行了提炼性阐述：

①3DCG ②图像 ③音响 ④游戏机结构和原理 ⑤业界的历史和背景

以上几个方面并未截然分开，而是相互融汇，同时作者还注意收集一些电玩花絮，这就更使读者了解到一些“玩外知识”。文章也对一些流行的错误认识进行匡正，并欢迎读者批评指正。因作者“自爱上游戏，自动生成了电子、电器、日本三大爱好”，几年下来已经有所得，文中“全部资料，皆由在下精心收集，翔实而可靠”。



↑游戏的画面也正朝着“大片”方向发展。这些令人惊异的影像究竟是怎样被制作出来的呢……

第一讲：3D探秘

近年来，3DCG在各类媒体上创造了一个又一个令人叹为观止的魔域幻境，3D化也被公认为当今游戏的大势所趋，其相关技术自然成了厂商竞相开发的热点和发烧友津津乐道的对象。但是，这方面专业性极强，LV稍浅的人要么雾里看花，要么被一大堆故弄玄虚的名词术语唬得望而却步。一切到此为止，今日且把3DCG的来龙去脉、方方面面看个真切！

初中时大家都学过平面直角坐标，老师讲过，数字与图形之间存在着对应关系，是不是？哈，这条简单原理就是3DCG的总根源。那个虚拟的世界是计算机数字运算的结果。本质上，再复杂美丽的图像与“X＝1代表平面上一条直线”是一致的，只是运用的数学工具更高级罢了。怎么样，神秘3DCG的本质就这么简单，大家对她的敬畏心理该去掉一半了吧？

为方便进一步抽丝剥茧，咱选一个例子：“晶使用了一招铁山靠”来具体说明3DCG的形成过程。

●第一步：得有晶(废话)，还有对手，场上的石狮子等等都得营造出来。拿什么造？业界目前最流行的标准方法是拿多边形，跟搭积木似的，把人“砌”出来。记得老祖宗用多边形挖模拟圆来算圆周率吗？咱用大活人来模拟大活人打架。显然，多边形越多，AKIRA的轮廓就越圆滑，越像个人。所以，多边形的数目就成了衡量3D硬件性能的关键指标。这可不是轻松活！每秒数以百万计的多边形，每个顶点的三维坐标和法线方向都得处理。不想让晶那么方头方脑，最好用专门芯片来干这活，新一代游戏机和显卡都如此，而SS输给PS，也吃了这亏。

还可以用曲面来营造物体，这是更高级的方法，效果更佳。依着前述的那条基本原理，这些曲线和曲面都是由一定的函数议程确定的，几个参数就能搞定成千上万的多边形才能达到的效果。这些技术的应用刚刚开头，好莱坞的一些动画短片和PS2已开始使用。其中最有希望的是叶展常提到的NORB，非均匀有理B样条函数曲线是也，太专业了，赶紧打住！

●第二步：得让我们看见晶(还是废话！)。这也是说得容易做得难。咱们与结城晶处在两个不同的三维空间里，我们透过二维的屏幕观察那个世界必须像透过窗子看大街一样自然，这不同空间的坐标就必须通过复杂的变换统一起来，算得不好，屏幕就成了哈哈镜。

下面对画面进行剪裁和消隐，简单说也就是看见的多边形就不处理了，可以大大减轻运算负荷。剪裁就是自眼睛出发构造一个视野范围与画面相交，范围之外的就舍去。AKIRA看到我们时不该看到他的后背吧，就是把被前方物体遮挡住的多边形去掉。Z轴缓冲算法是目前最好的。原理也简单，将所有多边形在屏幕纵深方向(Z轴)的坐标全列出来，再排个序就成了。高档游戏机和显卡都用32位的Z坐标，每秒上面万的多边形，可以看出所耗内存多么惊人，连次世代机都不敢用。

经过坐标转换的图像有很多穿帮的地方，引入透视校正加以修改。多边形模型的边缘和交界处往往成锯齿状，引入抗失真、过滤等方法加以消除。

然后就可进行光栅化，用一条条扫描线将晶的三维世界投射到二维屏幕上。

●第三步：大功告成了？早呢！现在的阿晶是古堡幽灵般的透明框架，场地也仿佛设在玻璃城。这一步是明暗处理，也就是光线运算。为什么先处理光呢？因为人眼对亮度要比对颜色敏感多了。

先确定一个光源，现在的技术水平下一般是用点状光源，然后再建立一个反射光强度的公式(与多边形法线方向有关)。于是，多边形的位置与方向不同，反射光的强度也不一样，经过计算，一个明暗有致的世界就出现了。以发明者命名，常见算法有朗伯法、高洛德法、冯法，效果依次变好，运算量也依次增大。朗法对同一个多边形用一个亮度；高法只计算顶点亮度，余处用插值法推算；冯法则精确计算每一点亮度。只有冯法才能正确处理镜面的高光效果。目前主流硬件支持高法。

还有一些PS3也不能胜任的高运算量高质素方法，比如光线跟踪法。它从眼睛出发，逆向跟踪每一条光线再回到光源。听起来就可怕。这些方法目前只用于给大片作CG，游戏是无福消受的。

●第四步：成了？再等一等吧，你愿意看到一个转折世界吗？只有通过本步：纹理贴图后，才能出现色彩。

纹理就是一些不同质地、颜色的图形文件，将它们贴到多边形骨架上，我们才能看到实在的肌肤、石头、木头、金属等。除了不同的色彩外，木质的粗糙、丝稠的光滑、肌肤的柔软温暖、金属的坚硬冰冷，都要通过纹理来表现。**纹理文件越大，真实感就越强，3D硬件常专门设置存放纹理的内存，有的还使用了纹理压缩技术。**

以上所说的只是最简单的颜色、纹理。像凹凸不平的岩石这样的东西就难处理了。于是就有了更具真实感的凹凸纹理，在DC之前没有游戏支持它，现在用

广西宾阳“太8之魔”：24小时通关，斯考武器升至最高级，全16只G.F收集完毕。5分钟解决最强魔物欧米茄，5分钟解决最终BOSS阿尔迪米娅的最终形态。师哥，怎么样？够封神了吧！我最好的成绩是19小时通关，级别相同。但记忆被抹掉了。

得也不多。此外还有更复杂的位移纹理，能自我变化的过程纹理等，留给下一代游戏吧。

●第五步：(有完没完？)结城晶一招过去，杰弗里一跤倒下，扬起一片尘土，尘土就属于特殊效果。像雾、半透明、风雪、火焰等都是3D物资。雾化、半透明等效果是用阿尔法值完成的，每个像素都带一个表示透明度的阿尔法值，调节后就可以达到这些效果。而火、灰尘还有鸟群这样的东西则是由粒子系统生成的，即用数学手段生成一大群整体有规律，个体无规则的微小粒子，看起来复杂，其实运算量比多边形小。电影《龙卷风》里的龙卷就是这样制作的。

曾有一些报道将前几步的内容如纹理、光线等当作特效，这是不对的，那是基本的过程。

历经这五步，3DCG也就差不多做出来啦。但写实化的3DCG还涉及一个重要的逆运动学问题。简单说，就是物体的运动要符合物理定律，如果做不好就体现不出力度和实在感。大家记得《PE》里那比杰克逊还漂亮的太空步吗?记得《R4》中那轻飘飘飞起、落地的汽车吗？那就是逆运动学方面出问题啦。这里头的问题比多边形还多还难，涉及人的生理学、解剖学、机械学、物理学等，那就不谈了，OK？目前常用动作捕捉法，就是在人身上挂传感器记录真实动作再反映到3D模型上。

制作CG的设备要求极高，强大的运算力，充分的存储力和良好的稳定性是必备的。SGI公司O开头的一系列工作站和服务器是首选，当然，康柏的阿尔法机也不错。巨片《泰坦尼克》的CG用了350台阿尔法和160台ONIX，联网不停机工作了几个月。可见高档3DCG是用钱堆出来的。除了少数大公司，一般都由专业厂商承包这些CG的制作。

开发时用户常用SGI的OPEN GL和微软的D3D，前者更为专业。至于软件，国内风头正劲的PHOTOSHOP和3DS都属低端啦，只有MAYA(不是AYA的姐)、SOFTIMAGE、RENDERMAN等都是开发电影级CG的利器。当然，最重要的永远是懂艺术的人员，否则再好的设备也只是摆设。

游戏中常见的CG有播片和即时演算两类。区别在于前者是用工作站预先做好放在CD中，用游戏机播出来的，此时游戏机仅相当于录像机，高品质的片头多属此类。后者是游戏机算出来的，一般是进入战斗之后，可以人为操控(而前者不可)。常见的是人物用即时演算，背景仍预先做好。像合金装备、恐龙危机连背景都是即时演算的，两作以单调黑暗的背景以减轻负担也在情理之中。唯即时演算的画面质量才是机器能力的依据，PS与PS2大不一样。



『Free Reactive Eyes Entertainment』

模拟器余音末了……

广西玉林高中972班李放是一个较高层次的模拟器玩家，电脑配置为(赛扬300超450/RIVATNT16M/64MSDRAM/8.4G火球八代/4.3G希捷和40速光驱/创通5.1音效)，他来了封信，基本上不同意11期的观点。他通过自己的实践认为，高配置PC对街机的模拟"完全"超过街机(指SNK)，BLEEM的新版本可以很好的模拟PS，而PS2、DC也应能被模拟。李读者一个独特的见解是，机厅BOSS与其买盗版MVS和卡带，不如用电脑改街机更经济些。小天天认为这倒也不失为一个思路(笑)。

可见读者对模拟器作用的意见非常不统一，说到底就是一个高档主机能否被模拟的问题("能"则电脑玩家更"优越"些，"否"则游戏机玩家更"厉害"些)。

天津李晓成读者的来信，比李放朋友还要激烈地维护PC游戏和模拟器玩家的地位，并提出"贵族和平民"的概念。他认为，"K8 + GetForce(或GF2) + 128M + DVD + 17' 彩显"之电脑用途广泛，而2001年这种配置的PC将很廉价并能超过PS2性能。"PS2所叫嚣的'家用电器新世纪'只怕是镜花水月"。

小天天理解各类玩家的心情并对大家的执着所打动。在技术日新月异的今天，事实是无论游戏机还是电脑玩家，都在进步。只是大家受制于某些条件而无法将不同的平台兼而得之，才出现种种争论，不单是游戏机和电脑，游戏机之间也有。

"镜花水月"的PS2是这样的，该主机预定2004年3月时销售1亿台，在SEGA低价倾销的恶性干扰下，PS2被迫定初价39800日元，原本SEGA入交社长认为"PS2售价应在5万5千日元以上"。今天索尼才公开，PS2仅成本即已高达5万2千日元，而EE等半导体竟占去了4万日元。同SCE独臂擎天不计代价研发超尖端PS2相比，"**セガ**绝对避免因设计**ドリームキャスト**而出现赤字"是日刊正式的讲法(分析PS2对业界影响时)。要说这SEGA和DC相对于SONY和PS2确实显得有些老土，可论到倾销，SEGA肩上的包袱却轻得多(目前该公司正接受"公正取引委员会"的调查)。同时人们相信SEGA已为DC留下后手，如播放DVD的附设……

结合大型软件商HUMAN因制作一系列口碑甚好的PS游戏后却亏损近4千万美元而倒闭的实例，如果PS2"镜花水月"的话，则索尼公司的财务状况也将不堪设想。99年度SCE预计要亏2亿美元，2000年度需要亏7亿美元(对于年商二百亿美元级的集团，这点儿铁攒不足道，但要想到这几年SONY除家用机外，其他买卖也……)。顺利的话2002年PS2大战略的整体收支才达到平衡。虽说2001年PS2将降价至32500日元，相信那时远远超出PS2描绘机能的"加速卡"已经问世。问题是PC业界真的有人能令PS2"镜花水月"吗？加速卡公司应该没有索尼那么大的赔钱本事。

PS2绝对是个想要取代所有传统娱乐方式的东东。PC只不过是首当其冲的"传统"代表罢了，其他还有DVD机、专用游戏机、上网工具等，均在被淘汰之列。然而索尼并未对PS2明确定位。

龙哥一句"街机无法被模拟"引发的后果看来还是比较严重的(笑)。但读者交流一下感情总是无妨，旗帜鲜明总比打圆场好玩儿吧？事实上，电脑是要比游戏机先进而且功能更多，但论到"游戏"，再怎么说也是游戏机更"专业"，对吧？就PS2而言，如果仅仅因为它的价格昂贵而倾向于多媒体电脑娱乐，那是另一回事。

天语：哪位读者对成绩有疑惑，请寄信至"太8之魔"的学校直接请教。柳州市商业学校47号信箱，邮编545005。24小时的成绩是太8之魔"稍微运动了一下"，利用一个周末的晚上打将出来的。这里，编者十分欢迎大家多"运动运动"，共同繁荣"封神榜"。

秘技偏方

PS MAX SURFING 2000 FP=5

得到隐藏冲浪板：选择 NEW GAME 开始游戏，并见到结局，就会增加一个各项性能都为 1 的冲浪板；如果在赛季中获得优胜，就会增加五个冲浪板，并且性能相同。在冲浪板的选择画面按上或下，可以改变设计，还可以看到全赛季最后一名的结局。

奇怪的假面：选择角色之前，在出现存储画面前的 NOW LOADING 画面中，同时按住 L2、R1、右、□键，在 LOAD 完的画面右侧就会出现一个奇怪的假面。如果将冲浪板设计为该假面的造型，在冲浪时就会发生令人恐怖的意外。

北京　很早就想去冲浪的　风马

PS 新恋爱白书 2 FP=5

可以玩到所有的迷你游戏：在模式选择画面时，依序按□、△、上、下、R1、L2、R2、R1、START 键。如此一来在特别模式里面，就可以玩到游戏中登场的所有迷你游戏。此外，在小游戏的说明画面时，同时按住 L1、L2、R1、R2，再按左右两键的话，滑雪就可以选择滑板篇，卡拉 OK 就可以选择俱乐部篇和乐团篇了。

北京　只觉得迷你游戏好玩的　风马

PS 魔幻水滴 F FP=5

各种隐藏要素：CPU 对战模式以 10 万分以上的高得分过关的话，附录模式中就会出现工作室（**アトリエ**）；而在淘汰战模式连续战胜 46 人以上的话，附录模式中就会出现摄影棚（**スタジオ**）。另外，如果在大冒险模式将"**ジャステティス**"的故事破关后，就可以玩"**ラバーズ**"的故事，有兴趣的玩家在破关后，不妨来试试看。

北京　对于 PUZ 特别感兴趣的　风马

PS 大众高尔夫 2 FP=5

可以使用隐藏角色＋α：首先要做的是，必须事先要选择**クミ**的 4P 颜色；然后在 4P 颜色的 VS 模式中，将**クミ**到**ベイダー**的全部角色都打倒；之后将接着出现的隐藏**クミ**打倒，就可以使用此角色了。至于它的操作方法很简单，先进入**ストロークモード**或**マッチモード**，然后在角色选择画面上，将光标移到**クミ**上选择 4P 颜色，并在此状态下边按△、边使用○决定的话，**クミ**就会变成**マヤ**了。

北京　没打过真正高尔夫球
只能用游戏过过干瘾的　风马

PS 血腥咆哮 2 FP=5

使用隐藏人物：在街机模式下，玩到最后舞台并破关后，可以使用"GADO"之后，难易度随便设定以不接关方式打倒"GADO"，隐藏人物"Shen Lon"就会出现，然后在打倒"Shen Lon"之后，就可以使用他了。

北京　一旦兽化，就拥有恐怖力量的　风马

PS 狂热节拍・四版混合 FP=5

可用 ANOTHER 版游玩：在"狂热节拍・四版混合街机"可以玩到的数支曲子，各位可知道它也存在于 ANOTHER 版，可能会问它到底于哪里？到底有没有 ANOTHER 版？其实在曲目选择画面上按下选择键就可知道了，一旦看到了曲目选择画面，在按着选择键时，曲名的右下就会出现图像的标志，只要选择了它，就可以玩到 ANOTHER 版了。另外 bonus track 和隐藏曲子也在 ANOTHER 版中。

高手模式的隐藏曲目：在高手模式有四个隐藏比赛，它的出现方法分别有两种；一种是一定次数的困难模式，通过一次是 SPECIAL，通过五次是 ANOTHER，通过十次是 HOLY BLUL，通过 20 次就是 BONUS，而且接关也可以。第二种方法就是通过高手模式的方法，由于任何一个比赛都可以玩，每通过一个比赛，SPECIAL、ANOTHER、HOLYBLUL、BONUS 就会依序地出现。

bonus track 出现的方法：在其他游戏中都玩不到的 bonus track，只要在困难模式中通过 50 次以上，就可以玩到了。在这里出现的曲子共有 8 首，而且全部都出现在困难模式中，只是会随着出现的舞台而不同，这一点要留意才好，此外在 ANOTHER 版中也会出现两首。

北京　连一支曲子也玩不过去的　风马

PS 前线任务 3 FP=5

在战斗舞台中得到"法春"：隐藏机体"法春"出现的战斗舞台是"**エマ编**"的"日本多良丘测候所"和"**アリサ编**"的"日本郡山高层都市"，在这些舞台上得到的战斗评价达到 35 个白金以上，"法春"就会出现。

北京　觉得击倒"兆龙四型"机体的方法特别不人道的　风马

ARC 吞食天地 2～赤壁之战 FP=4

取敌上将首级：在每关将敌 BOSS 体力殴致不堪一拳，此时贴身或擒住他使出必杀技（↓↑＋攻击键），就可取其首级（VS 曹操无效）！身体不倒而头满地乱滚，酷啊！我已将此技练至探囊取物兼不能自拔的地步，如果打哪一关"不慎"没有将敌枭首就 RESET 从头再来！

（中毒！严重中毒！不可救药了！）注意：如果敌残余血量过多或出招时站得不够近则无法枭首，此时击倒效果仅为腰斩或上半身击碎（真失败！）。

将敌将碎尸万段：为"枭首"之黄金豪华版！敌 BOSS 不足一击，且使出飞跃或猛冲式攻击，此时使出必杀技，在敌我接触瞬间产生我方攻击成功判定，则依操纵角色不同产生各种不同的豪华击倒效果！例：李典"撑竿踹"时关羽"虎扑"，两人空中对招，则李典上半身碎且人头落地；夏侯淳驾马突进遇赵云"升龙剑"既遭砍头兼腰斩，双腿尤在马上！……不一而足。此技难度奇高，又要看准时机又要打提前量还要考虑到双方出招速度，笔者成功次数亦是寥寥。

广东汕头　修练到走火入魔整天想着如何以此技对付现实生活中的假象敌越想越得意不禁站在人行横道中间纵声狂笑引来路人侧目被疑为 XX 病的　洪洋

ARC 三国战记 FP=5

BUG 和秘技大放送：

张辽不会动了：首先选好人遁术（或天遁术），站在张辽要跳下的位置，待最后一个敌人打完后，立即使用宝物，此时其他角色不要加入，使用宝物的角色不要按 A 键。等张辽下来发必杀，使用宝物的角色会被打出人遁术，但人遁术还会留在画面上，此时全体成员往画面左侧跑直到顶。这时 BOSS 会被夹在版边和人遁术间，那时就……

巧打吕蒙：在 BOSS 出现前用张陵剑，可把 BOSS 逼在原位，只要有足够的宝物，过关不是难事（建议用转盘）。

金刚剑：让马超拿着，用太青丹心把 BOSS（柏冰的更好，如曹操、黄盖）变成动物（或再用个招安状），一直前冲遁。多时可打掉一条半血槽。

互联网　GEORGECL

ARC 99格斗之王 FP＝5

同时出现四个草雉京：首先要可以使用隐藏草雉京，然后在对战选人时双方都选择草雉京——(与隐藏草雉京。在排列出场人物顺序时将草雉京——1排在第一位，将隐藏草雉京排在最后即Striker System)。开始游戏后，双方都要将草雉京一1的血槽减至闪红光，并都有一个能量。此时，双方同时按下BC叫出援护角色，并用最快速度使出超必杀技里百八式、大蛇雉并按住。这时画面上就会出现四个草雉京均手托火焰使出MAX版里百八式大蛇雉。

吉林　来无影、去无踪　追风少年

GB 沙加3·时空的霸者 FP＝4

会说话的树：在海底村的一间屋子里取得一个不能使用也不能装备的东西。到海底村正南方的大陆上，有一座从未进去过的塔，在塔左边几步，有一块特别的土地，站上去以后，会发现那个不能使用，也不能装备的东西不见了，这就是树种。用未来机到达未来后，会发现已长成一棵大树，对它按A，它就会对你讲话。(注意：会说话的树种只能在过去世界的海底村得到，在过去世界种下，到现代世界也已成大树)

到达飘浮大陆：到达未来世界后，先去一个四周都是雷达的大陆，进去后先要得道具"火箭"，不要急着去登上飘浮大陆，用"海魔"魔法下海，到一个特别巨大的海沟(就在这个满是雷达大陆的四周，好好找一找)中间有一个水泡一样的东西，这是个秘密基地，跟里面一个博士谈"火箭计划"谈完后，就可上飘浮大陆了。(在神殿上方一条断桥顶使用火箭，即可登上飘浮大陆)

神剑获得法：第一把神剑是在一个四面环宝石的村庄里拔出，第二把是在异次元里的三样东西打造出来的：一、到异次元的地下世界里，在蘑菇林里找到"翡翠玉"，二、在异次元的地下世界里，在双塔之中要得太极石。三、走出地下世界，到达另一座城市，有一间屋子里有个男人会给你"神龙剑"(注：不能装备、使用)然后就消失了。拿着这三样东西，到飞船上的武器商那儿。他会帮你打造成另一把神剑。第三把：在异次元的地下世界里，进入一个必经的山洞，(特点是有沼泽，走几步就会损失体力，注意补充体力)一直往上走，靠着上边石壁走(虽然会不断损失体力)，就会到一个转盘似的洞口，进去探宝，会发现一把剑和飞船武器装备一极光炮。如果你迫不及待地马上装备刚发现的那把剑，在战斗中，手持那把剑的人，会一边攻击敌人，自己也会一边损失400～500体力。要到飞船上的武器商那儿，他会帮你解除困难。

广西　一位还没断奶的游戏小子　邓攀

SS 深海恐惧 FP＝5

巧打BOSS法：在打最终BOSS第二形态时，只须将其引至房间中部的太空船右侧。这时BOSS会径直向你跑来，不要躲闪，等到BOSS来到近前时(最好是面对面)，用德式重机枪射她(它)胸部的红点。中弹后BOSS会继续顶着你在原地跑，此时不要开枪，因为攻击无效(必须攻击红点)。当BOSS再次站直准备攻击你时，此时再射那个红点。如此反复，可轻松打倒BOSS。

黑龙江克山　吃葡萄不吐葡萄皮的　陈秋实

PS 武藏传 FP＝6

巧打BOSS第二形态法：暗之魔人的第二形态(蜥蜴样的怪兽)比较难缠，玩家必须跳起攻击它头上的额饰，但经常会被BOSS抓住。其实我们可以轻松地击败它。大家一定注意到了与BOSS决战时场地的四周都可安放魔石的石座吧！这些石座其实有它的妙用。先把BOSS引至接近石座的地方(要注意此时BOSS、武藏、石座要在同一直线上)，然后就可以跳起主动让BOSS抓到，这时武藏会被BOSS扔出去，但被石座挡住而未能落下去，此时BOSS会有片刻的迟钝，抓住这个机会赐他几记兰罡多，当BOSS头上的魔石变为红色时，它就会换用一种攻击方式，它喷火时武藏就要躲在它下巴下；当它跳起时，就要躲到较远处，用二段跳躲过它放出的火圈，一轮攻击过后，BOSS就会停下来喘息，这时就是反击的时候了！如此这般，不消几个回合BOSS即可消灭。

黑龙江克山　陈秋实

PS 狂野兵团2 FP＝4

游戏中的部分秘宝：あやしや铺：B1层通往B2层的楼梯口前，有一个坏掉的机器人堵住了道路，无法前进，只要在マリアベル成为伙伴后，对这个机器人使用マリアベル的グッズ——エレキテル，机器人就会闪出道路，而在B3层可以买到别处没有的回复道具，解开B3中的谜题后，还会有隐藏宝箱出现。

シルヴァラント城

城内有个贪睡的值勤卫兵，在他身后有个宝箱，但只跟他对话是叫不醒的，其实只需要到与这个房间对称的另一侧的房间内敲响紧急集合的钟，那个卫兵就会跑过来，就可以拿到他身后的宝箱了。另外城中还有隐藏的房间，进入的方法是调查城内图书馆的书架，找到一本凸出的书后将它推进去。在隐藏房间内也可以找到不错的道具。

离岛的出张所

初次来到这个地方，会在岛上的人手中得到一本魔导书，将魔导书交给シエルジエ自治领的图书馆内的男子，他就会消失(瞬间移动?!)，此后再回离岛的出张所，就可以获得传说中的LV.2魔法。

生け贽の祭坛

此处的迷宫表面上很简单，实际上有三个隐藏房间(只要变换视角仔细观察即可在某此隐蔽处找到入口)，在房间内会分别找到石の龙像，石の女神像和石の狮子像。在游戏末期(情节发展到可以去背塔螺旋时)分别用アシエレー和マリナ(在空中战舰ウアレリアシヤトー内)对话，可使石の龙像变成终极GROND"希望"，作用是回复部分HP与FP。用テイム和他的女伴对话(在隐れ里バスカー)可使石の女神像变成终极GROND"爱"，作用是在一回合内变为无敌状态。用ブラッド和他残疾的战友对话(在セホック村)可使石の狮子像变为终极GROND"勇气"，作用是同时对合部敌人发动普通攻击。在得到这些GROND的同时，テイム会得到三个上位魔法，我方单位HP全恢复，敌方单位无属性攻击和敌方全体无属性攻击。

山东青岛　同朗德·贝尔队所有人都是兄弟，如果不登用我的秘技就要调用母舰的X力粒子石电将风马打成焦马的　侯文浩

PS 最终幻想8 FP＝2

游戏序盘大幅提升战斗力：要想提升角色的战斗力，必须拥有高级魔法，而游戏初期怪物身上和吸取点的魔法较为普通。因此高级魔法只有靠"卡片""卡片变化"能力制成道具，再用"魔法精制"变成魔法，玩家必须先修得"卡片""卡片变化"能力。至于大量卡片获得方法如下：

炎之洞窟事件之后先到回学校，此时去巴拉姆与卡片女王进行卡片游戏。当游戏规则中出现"全部"(フル)时，胜她一次，以后再和别人玩卡片时会发现规则也是フル。然后回学校，赢得エモータリ、サイフアー、キステイス等卡片，再和别人玩卡片时便可轻易获胜，利用这些卡片制成魔法便可大幅提升角色的战斗力。

巧胜モルボル：打造奎斯提丝的究极武器时，有一种道具モルボルの触手很难找。其实这种道具就在地狱岛的モルボル身上，但モルボル很难缠，HP多达十几万，LV100。"臭の息"可令全员异常而不能行动。要打败它最好带上奎斯提丝，并让其中一名角色装备ST防X4、再装上混乱、睡眠、狂战士魔法各一百。等モルボル放出"臭の息"之后，立即使用道具ラストエリタサー令全员解除异常状态。然后发动奎斯提丝的青魔法"テジヨネーター"可一击必杀。

去向不明的伊夫里特卡片(イフリート)：当玩家想得到莉诺雅的卡片(リノア)时，必须先把伊夫里特输给卡威上校，但你和他继续玩卡片时，发现他再也不出伊夫里特了。那么，这张卡片上哪了呢？后来笔者无意中在FH站给找到了。原来它就在站长家门前空地的加尔巴迪亚学院校长身上。

不加经验值穿版技巧：FF8是一款自由度极高的游戏，你可以抛开以往RPG无聊的练级，用角色出场时的LV去见最终BOSS。本人曾用斯考尔、莉诺雅、赛尔轻松打败最终魔女，而累计经验值为零，其余角色LV不超过二十。方法如下：

1. 路上随机遇到的敌人全部逃跑。
2. 固定的战斗场合就使用石化魔法。因为敌人被石化后是不计经验值的。
3. 既不能石化、又有经验的敌人、就让己方非主力角色或临时同伴(如希弗尔、魔女伊迪雅)去战斗，让主要角色处于不能战斗或石化状态。如打电波塔时，用席法尔满血也可按出始末剑，且威力无比，敌全体攻击。

浙江云和　王伟忠

PS 古惑狼 FP＝4

进入隐藏关：在第十一小关中，如果取得红宝石就可进入附加关。在附加关中，老狼在被追击时会经过一段有三只翼龙的地段。如果算好时机被第二只抓走的话就会被带到隐藏关，在限时内完成还有奖品！

互联网　怎麽也不明白风马怎样握手柄的　B.S

PS 前线任务 3 FP = 4

游戏中的网站及密码：游戏中有许多网站可以去收集情报和下载图片，下面是笔者搜集的网站及密码，"[]"是密码。

Australia(澳大利亚)

CIU

1、DCU RECIONAL [DJU]

①、ES ASIA [FTBTJB] ②、JAPAN [KBQBO] ③、CONGRESS [PDV]

2、[UFSDFT]

①、MIDAS [TBEJN] ②、USN [OTV] ③、DA HAN ZHONG [AIE]

OCU 陆情部 [G3F8A]

1、MIDAS [M8DOS]

2、JDF [J1D2F3]

3、DA HAN ZHONG [DTHTZT]

4、CIU [C4I5V6]

DCN 特搜 [DCN09]

JAPAN(日本)

PPS [992]

1、国内

日本 [JA9AN]

OCU [OUV]

2、国外

USN [U2N]

大汉中 [D8Z]

海洋都市(下载用) [EHOBA]

JBNN 特搜部 [YAMS]

NETCOMSYS [TA3BW]

雾岛重工——社外秘 [SYUNYOU]

国土交通厅 [SINTJ]

日防军地图(下载用) [JDFSMAP]

DA HAN ZHONG

中国陆情 [DFHISZ]

FILE [ADIMS]

[FIINNO]

遗传研究所 [OVERRN]

国营研究所 [AAT2C]

大汉日报特搜 [08DHMD]

华莲团 [INKAREN]

USN

USN 特放研 [SURSLN]

FAI [IAF002]

上海 郭捷

PS 酷滑板 4 FP = 10

最大分数：800A1FC8 FFFF 800A1FCA 000E

完美时间：8004D32A 2400

解开所有山脉：3006757C 00FF

技巧大师：3006757D 00FF 8006757E FFFF

解开佛蒙特州所有事件：30067580 00FF 30067587 00FF

解开科罗拉多州所有事件：30067581 00FF 30067588 00FF

解开法国所有事件：30067582 00FF 30067589 00FF

解开日本所有事件：30067583 00FF 3006758A 00FF

解开阿拉斯加所有事件：30067584 00FF 3006758B 00FF

解开所有事件：50000402 0000 8006757C FFFF

30067584 00FF 30067587 00FF

50000202 0000 80067588 FFFF

PS 妖精战士 3 FP = 10

无限金钱：8009D368 423F 8009D36A 000F

无限 GP：8009DE34 967F 8009DE36 0098

主角

当前 HP：8007E49C FFFF **最大 HP：**8007E49E FFFF

当前 MP：8007E4A2 03E8 **最大 MP：**8007E4A4 03E8

战斗一次后升到最高级：8012EA10 6363

8012EA12 6363 8012EA14 6363

所有技(中文版)：E007E4CA 00FE0007 3007E4CA 0002

3007E4CE 0006 3007E4D0 0007

3007E4D2 000A 3007E4D4 000D

3007E4D6 0010 3007E4D8 0013

所有技最大(中文版)：E007E51A 00630007 3007E51A 001D

3007E51C 001E 3007E51E 001F

3007E520 0020 3007E522 0023

3007E524 0026 3007E526 0029

时间为零：800BA18C 0000

无限移动：Select + L2 激活，Select + R2 关闭

D0097FB4 0101 800F48D0 0000

D0097FB4 0102 800F48D0 0001

所有 Supp.(中文版)：300AE724 0027

B0270002 00000001 300AE878 0000

无限 Supp.(中文版)：300AE724 0027

B0270002 00000000 300AE879 00FF

所有武器(中文版)：300AE725 0068

B0680002 00000001 300AE8C8 0028

无限武器(中文版)：300AE725 0068

B0680002 00000000 300AE8C9 00FF

所有防具(中文版)：300AE726 0030

B0300002 00000001 300AE99A 0091

无限防具(中文版)：300AE726 0030

B0300002 00000000 300AE99B 00FF

魔法宝物(中文版)：300AE727 002C

B02C0002 00000001 800AE9FC FFC2

联合宝物(中文版)：300AE728 0010

B0100002 00000001 800AEA56 FFEF

PS 超时空之钥 FP = 10

最大金钱：80027D96 967F 80027D98 0098

主角克鲁诺

HP：30020603 00E7 80020604 E703 30020606 0003

MP：30020607 0063 30020609 0063

一次战斗得 65535 经验值：D002928E 0000 8002928C FFFF

一次战斗得最大金钱(中文版)：E002928E 00000002

300292A5 00FF 300292A6 00FF

一次战斗得最大点数：D002928E 0000 800292DB 00FF

PS 沉默的爆破手 FP = 10

捡到无限炸弹：800E9362 0009 800E9364 0009

最高分数：800E93BC FFFF **最大盾：**800E9384 03E8

空中飘浮(按 R2)：D00C7940 0002 800E5210 5000

D00C7940 0002 800E5212 0000

无限跳跃：800E51E4 0001

不能打[Note 1]：800E8934 0000

完成目标(到 Mission 5)：800E9388 0013 800E9386 000B

●新的一年，新的一个世纪开始了。虽然21世纪从哪年算起，有不同的说法（有人主张从2001年算起），但大部分人还是愿意早一点敲响21世纪的钟声。日前接到本刊资深撰稿人叶伟先生从E－MAIL上发来的传真，批评杂志正在越来越失去自己的个性，或者说越来越没有特点。在一些重大问题上越来越缺乏“骨气”，害怕引起争论，害怕表明自己的观点，怕失去读者而左右逢源，摇摆不定。今天吹捧世嘉，明天看势头不好又变成PS派。他认为杂志正在走向“平庸”。做为资深撰稿人，叶伟先生应该是非常了解杂志的强项和弱项，做为一个杂志的读者，叶伟先生应该是旁观者清。和许多读者的来信一样，我们欢迎这样直率而善意的批评。记得在《’95典藏本》“电刑室手记”后记中有这样的话：“幽默和庸俗并没有清晰的界限，但我们摒弃庸俗而提倡幽默，因为幽默是一种文化。”这段话在今天仍有它的现实意义：杂志要提倡幽默，摒弃庸俗。还应该再加上一句：提倡个性，反对平庸。这是广大读者接受杂志，喜爱杂志的一个重要原因。

俗话说江南的紫竹：一年青，二年紫，三年不砍四年死。其实杂志何尝不象竹啊，只有时时砍伐，时时自我否定，才能永葆青春。



口袋本《绝对GAME BOY读本》于99年12月25日全国发行。内容保留了原书的风貌，删掉了彩页，定价只有14元。

●去年寒假春节期间，杂志搞了“春节图书收藏大行动”。凡邮购杂志出版的图书，免费赠送272面“收藏纪念版”，受到读者的热烈欢迎。今年春节寒假，为了回馈读者一年来对杂志的热情支持，我们制作了①**口袋本《收藏纪念之三——游戏业战争＋浪客剑心》**。“游戏业战争”由日本最著名的游戏评论家马场宏尚著，98年10月日本出版。详细记述了次世代战争的前因后果及利害得失，游戏业的诸多内幕，其中许多资料都是第一次披露，对我们了解整个日本游戏业的状况可谓非常珍贵。“浪客剑心”是根据日本漫画、动画，游戏改编的同名游戏小说，主人公我们非常熟悉，故事情节诡秘曲折，引人入胜。

②**口袋本《收藏纪念之四——GAME BOY秘技全书》**收录89年至99年10月GB所有秘技，是目前最完整的GB秘技大全（比《’98秘技宝典》中的GB秘技还要完整，还要多）。

这两本书都是304面，凡邮购杂志社图书的读者都可免费获赠，详细办法见第80页广告。

●有些读者认为杂志彩页办得还不够精彩，比例分配也不够合理。确实，自去年本刊彩页增加为32面以来，一直在调整彩页的内容，但还没有确定相对固定的栏目，相对合理的比例，这方面也希望听取读者的意见，以便我们不断完善和改进。

闯关族的家



希望秘技栏目能将秘技提供者的详细地址及邮编以缩小字符的形式（能看得清就行）在秘技后面登出来，以便阅读秘技的读者发现问题能直接与秘技提供者本人联系。此外，尽量少写一些无用的字句。

希望贵栏目能多选登一些好的街机游戏的秘技，因为贵栏目每期所登的街机游戏秘技实在是太少，而PS、SS游戏秘技几乎占了大半个栏目，这样对我们这些没有次世代主机而只能玩街机的一大群玩家们来说简直太不公平了。 **湖北　汪天霞**

第9、10期杂志在一起总共只有5篇攻略，而且有3篇是GB的，但你们可别忘了现行的主流机种可是PS！攻略的时效性又是一大问题，三篇GB攻略分别为98，95，91，My God，91年，竟然有91年的游戏攻略，屈指一数已8年有余，贵刊到底在想什么。两篇PS攻略，一篇是99年2月份《装甲核心》，被众玩友称为菜鸟的我，3月份就已玩过了这个游戏，对它都已经开始淡忘了，但是现在却看到了你们第10期的攻略，哎，这篇攻略你们还是自己留着看吧！另一篇是99年7月份的《圣剑传说》，这可以说是贵刊有史以来速度最快的一次了，但为什么要把它的攻略后续到第10期呢？这样第10期上的后续攻略对我们闯关族来说一点用也没有了（因为别的杂志第9期已经有过此内容）。

再有就是游戏介绍的数量少，重点不突出，本末倒置。数量少的缺点第10期已略有改进。但像《生化危机3》这样的超大作，贵刊却只有一面黑白页介绍，这也太讲不过去了吧，像《街霸ZERO3》这样PS版早已发售过的冷饭作品贵刊却不遗余力的用了4面彩页，真怀疑你们是不是拿了SEGA的银子。 **安徽　昝晶**

（无类按：若能从日本厂商手里榨出银子，我想下海去经商。）

如果可以，我希望杂志能向读者征求每期的封面设计！我希望能看到

匠心独具的封面。封面不算栏目，但我觉得这是杂志中最差的。封面，总该有点意思才好，弄张游戏（漫画）海报放上去，未免太敷衍了事了！《创刊5周年纪念》开头有各期杂志的封面，不知各小编觉得如何？我觉得很乱。而且各期封面中，以《浪客剑心》或《EVA》为多，您就能肯定这两本漫画谁都喜欢？做为游戏杂志，封面自然应与游戏有关，但没必要具体到某一游戏。

因此，希望杂志的封面能改一改风格。

海南　何敏

一、取消PS及SS当日榜，建立家用机当月榜，PS、SS、SFC、MD、FC、GB全包括，列三十名，前十名登出评语，好让我们能为次世代前的游戏说一两句话。

二、累计榜应将建榜以来的票数累计，而不是在年初重新计起。累计榜应体现游戏的历史，比较后来软件与前面软件的“辉煌度”，还可以总结出近几年的“十大最具影响力软件”呢。另外，海外四榜应保留。

三、投票只设“五个游戏”及“对两个游戏的评语”和“本期最喜欢的栏目或文章”，而“最不喜欢……”“对本期评语”及“最希望……改变”可删去，这些骂人的话自有“闯关族的家”可宣泄。

广东　卢璋

“好话”要简明扼要，“坏话”要滔滔不绝、连绵不断、川流不息……（怪不得会有“好话不出门，坏话传千里”一说）

彩页：浪费惊人！特别是封面、封底及中插的选材，感觉不够好。

游戏新闻眼：详略不当！非常重要的新闻，如PS2的公布应是业界大事，贵刊在十月刊中竟将其列至第二位，且以小字号、小篇幅、小图片予以报道，实在是……

中国电玩榜：重复罗嗦！投票的方法及注意事项是否有必要期期都动用那么大的版面？固执片面！既然公认的昔日黄花SS都有自己的排行榜，为什么销量比SS大的GB没有呢？

攻略人行道：速度缓慢！“生3”已出多时，十月刊中却未见其踪影。

广告：经营商在起草广告时能否更详细地描述商品，如二手彩监可以注明其新旧程度、是否带电源及RGB线等。本人不认为广告一无是处，起码在购机时可以拿出来与“黑心”的老板讨价还价。

科普园地：重视不够！版面太少且不是期期有。

格斗天书：本人不喜欢格斗游戏，从心里想贵刊能取消这个栏目，但是又怕打……

三栖人：鸡肋！不应在此作太大的文章，本人很不赞成“游戏迷一定是漫画迷”一说。

每夜一游：能多游几个地方吗？

街机仔：太小气了！作为贵刊一个能“广招财源”的栏目应该加强一点。

秘技天地：虚无缥缈！秘技的正确性是否经过校验呢？有些不太可靠！

龙哥热线：篇幅太少了！！！

游戏点评：不同的点评人对相同的游戏有不同看法是可以理解的，但如果两者差距太大的话是否会影响其可信度呢？

闯关族的家：请让读者多说些话吧！

大墙画廊：“廊POWER”应该多从艺术的角度来评画。

湘潭　BEYOND

总是觉得《电软》的风格在变，可是怎么样变，哪里变，我一下又说不清楚，于是我拿出94年的杂志，噢！我恍然大悟，原来《电软》越来越像一本杂志了。记得熏风前辈曾经说过，杂志最鲜明的特点“不按牌理出牌”。但经过几年的磨炼，原本棱角分明，敢爱敢恨的小编们都变得圆滑世故，畏首畏尾，有气不敢出，有话不敢说了。所以《电软》也在变，变得越来越压抑。《电软》现在是越来越重视科普，在我们这个科技还不是很发达，许多玩友还只知道看屏幕按钮的国家里，此举简直可以用“伟大”来形容了。不过，应该有个循序渐进的过程，不要太离谱，比如那篇《歪门邪道金手指》果然邪门歪道，没有点专业知识看了恐怕只有犯晕的份儿了。

总是觉得王特约撰稿人不太合适写游戏类的文章。此君的报道总是很深刻，但一点激情也没有。从对“E3”展的报道，到这次的《东京游戏展》，他的文章总给人一种压抑的感觉，好像是个不懂游戏的局外人，对什么都没兴趣。还有他的文风我也不太喜欢，总是从冷静的分析，在唉声叹气中结束，太沉闷了。

山东　成然

坚决反对《电刑室手记》复活。《电刑室手记》开创一代杂志新风，功不可没。然而时至今日，大街上是个游戏书刊（包括电脑）就有编读往来，各类小编插科打诨，嬉皮笑脸，极尽谄媚之能讨好读者，更逐近来隐私之风，生硬编造一些编辑部“趣闻”“稳私”，抛给读者。殊不知，这却是“冷屁股硬要贴热脸”（转意自《五周年纪念》“乌鸦的叫声”一文），过分讨好只能引起读者反感。它的复出只能有跟风之嫌，停办是正确的，主编的决策是英明的。现在电软杂志的办刊思路应为严肃为主，幽默为辅，不要刻意追求搞笑，那样效果只会适得其反。比如S·P在各个栏目中有些过分张扬，“臭拽”，谈些鸡毛蒜皮的小事，把自己的感情强加于广大读者，我就有点反感，适当收敛一下，再恢复以前神秘的忍者姿态，距离产生美嘛。

还有一个建议：大墙画廊廊主不是说手里堆积了数百幅画稿吗？而且正发愁何时能有出头之日。我看出一本《电软画廊》的时机也成熟了吧。

大连　罗剑锋

2000年即将来临，我想向电软编辑部提几点建议。

我觉得应该加大杂志的文化深度，多刊登一些富有说服力的深刻思考的文章。例如较早的“乌鸦”，“盗版”和最近第10期上的“做个游戏要几钱”。就我个人经验来说，这些文章是能引起读者兴趣和共鸣的。而且这些文章是真正体现杂志水平的。记得以前我爸、我妈对电软的评价是：一本“无聊”的杂志（众小编息怒，暂时不要召唤GF），随着电软上有深度的文章出现，爸、妈对电软的批评少了，偶尔

也看一下电软，玩一玩SS。对于戴着有色眼镜看电软的人，电软的五色斑斓的世界只会变得拙劣无比，电软幽默的风格亦会成为无聊的插科打诨。想要打碎他们的有色眼镜，只有用白纸黑字，铁铮铮的文章来做了。

江苏　许致远

（无类按：非常高兴有人愿意坐我的冷板凳）

贵刊的乱舞势力我看还是不要办了，总登一些令人作呕的“玉照”，谁会爱看。我想S·P也有苦难言吧，我们爱看的是实在的，精彩的游戏插画，并不是真人的，不堪入目的照片，在照片上模仿某某的游戏FANS们，起码你要长得像呀，岂今为止，我还没发现过一个“有点，大概，可能”像游戏中某某人的，很多人干脆用服饰来遮掩，更有甚者戴顶帽子就是特瑞，穿条红健美裤就号称八神，头上系个白布条儿，手中拿火机就变成了草雉，太过分了！乱舞势力要不然就出精品，要不然就不办，不要拿宝贵的彩页委屈我们的双眼。

北京　陈亮

杂志社可否把抽大奖的资金用来开办一个CD－ROM画集站，就像《五周年》特工黄一样，不是也希望杂志社能够出版画集了，特工黄目前从事这工作，相信不会有困难，售出量一定和画册一样。“科普园地”一直是许多读者关注的重点之一，应该多加一些主机的日常保养，与简单维修解除新老读者的烦恼，也让“龙哥”喘口气，最好出本书，主机易损件维修等叫《次世代维修宝典》20－30元为宜。

山东　张蛟



打“杂” 评杂志

●电玩时代的《新青年》

黄石　胡才华

●对杂志最殷切的希望就是看见发表我的文章

许昌　李林博

●是好是坏我都买

河北青县　刘奇

●主打歌是广告

湖南麻阳　付海平

●第十期“做个软件要几钱？”把我唯一的一点理想打碎了　**吉林　宁檬**

●每月“不能错过你”，因为“爱你等于爱自己”

安徽铜陵　钟桦

●世界多美好，空气多清新，广告多诱人

安徽铜陵　钟桦

●杂志展望：1、全彩（不实际，买不起）2、全新闻（也不实际，背离办刊宗旨）3、全广告（更不实际，那只有改名为《电子游戏广告》。凡购买者赠《电子游戏软件》一本）　**江苏南通　邹新民**

●像雨像雾又像风，风靡东西南北中

云南曲靖　陈玉易

●“贵刊”不“贵”

安顺　黄恭鉴

●漫长等待，疯狂阅读，慢慢咀嚼　**广西揭西　郭贵亮**

●远看喜鹊叫，近听乌鸦叫

广西百色　韦丙先

●革命尚未失败，同志仍须努力　**天津　王伟**

●朴实＋趣味＋广告＝8.40元人民币

昆山　杨杰

●自创刊以来，杂志有相当大的提高；尤其是价格方面

长春　王雷

恶趣味

●今天有大雾，会不会发生和寂静岭同样的事

攀枝花　王克君（女）

●最终幻想Ⅷ：男儿有泪不轻弹，为你流下第一滴泪

吉林　张梭硕

●97格斗：遮脸头，绊倒裤，八神小心！

天津　孙佳（女）

●生3：打丧尸时像端枪对着我的仇人！

沧州　董国峰

●寄生前夜：谁说女子不如男　**武汉　黄璞**

●玩完生3，大街上见人都像丧尸　**南宁　金杰**

●KOF97：假如不知火舞也暴走，后果不堪设想

吴县　钟玉英（女）

●生3：难度太低，BOSS太丑（臭？），追踪者太讨厌，武器太……　**贵州铜仁　华杰**

●最终幻想Ⅷ：总觉得斯考尔像张信哲（或张信哲像斯考尔）　**陕西汉中　徐熠**

●KOF99：为八神出场而不懈努力，掏铁，投币，投币，掏铁，……

广西合浦　陈怀安

●生3：丧尸怎么越来越“美”了　**岳阳　喻凡**

●世界杯足球’98最终版：都是你的错，让我昼夜不能眠　**乌市　张帆**

●史克威尔教导我们：要玩RPG　**佚名**

●合金弹头2：我左躲右闪上瞧下看，每个敌人都不简单　**桂林　方淮剑**

●樱2：失恋时最想玩的游戏　**上海　孙君**

电软合议庭30人

龙哥热线 愿上帝保佑此信能被收到。（河北科技大 王晶）

●龙哥，我叫王天，小名小天，朋友都叫我小天天。我想问问为什么有的GB卡记忆后，把卡插在主机上，记忆不失；一拔下来，却记忆全无？本人对彩监特别感兴趣，请龙哥将各知名公司生产的彩监做一个从外型到性能到价格的大比较，这很重要。另外龙哥，大家都是玩游戏的，何必这样吵吵闹闹，TV说PC坏话，PC也说TV坏话，一起快乐的玩多好！（皖淮南市田区）

①正是如此！其他朋友也有遇到这种情况。因此，记忆卡带还是少拔为妙。②所有街机商的管子没有一个是特丽珑的，色彩还原和清晰度还不照样酷死人（需街机扫描支持）？也不知都是谁提供的管子。SEGA BLASTCITY 筐体的超平管是目前公认的顶级，太棒了！日本キヨーワ管好像很出名。彩监详情见今后科普园地。

●龙哥，前几天我买了一台GB彩机，出厂地是广东奥迪公司。外包装、说明书及注意书都很新且精致，但上面印的都是中文，说明书及注意书都很简略，外包装印有"中国国内专用"的字样。注意书上并非注明是GB的注意事项，而好像包括了所有GB机的注意事项，外包装及保证书上都印有任天堂的全兼容标志（如一枚徽章式的那个标志），因为是透明版的，所以打开电池盖可以看见电路板上印有"1998 NINTENDO"的字样，从电池仓里看卡槽端子上有一条细的不直黑线，原配有两枚电池，不知我买的是否是正规品？（青海省西宁市人民街 纵瑞砥）

"如一枚徽章式的那个标志"叫做"SEAL"，"NINTENDO ORIGINAL"字样有否？表明这是"原装任天堂正品"。老式GB有仿冒品，各方面都很粗糙，而彩色GB在屏幕技术上要先进一点，所以一般不会被仿制。奥迪公司可能是万信公司的接班人，代理皮卡秋和GB产品。你这台GB没什么好怀疑的，请放心。

●我买了原装正品的NAMCO"GUN CON"。玩AREA51和LETHAL ENFORCERS一二代合集等时，为什么不好使？根本起动不了。可是游戏店的老板拿出一把组装枪就能玩？请龙哥解释一下。②我买PS用金手指书（99秋冬版），封底印有南梦宫枪，可是这把枪和我买的那枪却有一处不一样，不同点在于枪的中间有三个红色小按键，而我的枪没有。是不是这样的枪能玩上面说的游戏。龙哥这回别让我再失望了。（以前的事算了，受累了龙哥。苦苦等待回答的玩家 齐齐哈尔 孙宝亮）

①这就对了。②幸亏你那把枪不能玩其他公司的游戏，否则还算什么NAMCO原装枪？NAMCO在PS上推出了几款能够利用GUNCON玩的游戏，其他公司的作品除非标明"对应GUNCON"字样，否则很难对应NAMCO枪。至于那把带三个按键的，估计是港台制作的仿冒GUNCON，但这样一来兼容性很可能就提高了。

●龙哥①PS2的价格是多少？②明年PS2一出，那PS的软件是否更加畅销？③SQUARE总部地址在哪？④新作过多长时间就会出金手指？为什么有些游戏金手指用多了，游戏程序或游戏会出乱或卡住？（宁波东方外国语学校学生 超级电玩家 夏栋）

①毕竟是能看DVD的主机，别抱太多价格幻想。PS2号称两天销出100万，应该不会出货不足，我看在第一时间以7000块钱上限买到原装配置的PS2外加一盘软件不是什么最终幻想。②新主机一出，旧机就死掉，但万一PS2普及过程遇到软件支援不力的情形，那么PS软件还会起作用。这就是PS2兼容PS的秘密。③株式会社スクウエア：〒153－8688日本国东京都目黑区下目黑1－8－1アルコタワー（周一至周五早10点至晚6点可打USER SUPPORTS TEL：（日本区号）－03－5496－7117）。网址 http://www.square.co.jp/④既然使用这种非正规周边，就不要问为什么！（笑）请见《邪门歪道金手指》一文。软件上市两个星期内即有金手指，不过为了多凑些游戏，厚一点的金手指书可能要稍晚一些。

●可爱的龙哥！在国庆期间，买回7500，发现包装上写7500组主机，背面为7000。烦指点两者有何具体区别？另使用过程中，有时换碟后会立即死机。退出，放入CD碟有时显示且可读盘，再换入PS碟后，能读盘，这是什么原因？（江苏武进市漕桥县）

①你买到了"问题PS"，真不幸。本来这两种主机只是在集成度上有些区别，没有本质上的好坏之分，它们随机都有DS双震手柄。但既然有人想用一种顶替另一种，里面就必然会有猫腻儿。请好自为之吧。②不知道这是什么原因。可能主板有问题。

●龙哥，我有一盘容量为64M的27合一GB卡。玩了半年后，它便出了毛病：从第八个节目到第二十二个节目再也玩不出了。当在选择菜单中选了以上某个节目后，屏幕刚显示出标题画面就死机了，然后只能关机。而其他节目都完好。①这到底是什么毛病？②能否修好？③最近GB出了铁拳3，本地还未见到，它是PS移植吗？游戏性如何？请简介。（山东潍坊 乔沛）

①应该是卡带出了问题，拿这卡到别人机上试试。②就算能修，也没人愿意修。③GB卡名称混乱，这游戏不可能是移植作。

●龙哥，①我欲将VCD光头（纠错强）换到游戏机上，不知可否？②读FF8或生2、生3时，有时候画面切换要等死人，我干脆把机子侧立起来，使用时切换问题解决了。长时间将主机侧立使用会不会折寿？③用光盘保护膜贴过的碟伤不伤光头？谢了。愿主耶稣基督的恩惠与你同在。阿们。（贵阳九中 巫泽今）

①光头是一个部件，不是零件，除非你只将尺寸合适的VCD物镜换到PS上。再有，纠错强也不是单指VCD的光头威力大，而是VCD内部电路。②请见科普园地。③这玩意保护得了光头？

●本人十年玩龄的化石级（自定义）玩家，现有不解之处若干①本人是7501，友人托我代买一台，请问我给他买哪型？功能有区别吗？是否有配件？②SEGA的DC能否取代N64成为北美霸主，DC在日本的发卖听说不顺利，但在北美却异常火爆，两者孰轻孰重？③虽说有人将PS2捧上了天，但我的眼睛告诉我PS2很，很……至少那些被称为"使人目瞪口呆"的画面似曾相识。请问PS2与DC是各有千秋还是有天壤之别？（中国民航学院 苍翼）

①买新机器最重要，别回头买了个二手机（改装机）给人家就行。PS功能都一样，但店家会告诉你他手中的那个型号最好。没有修不了的主机。②欧美市场不知比日本大多少倍。霸主不是一天就能当上的。去年11月17日，世嘉宣布，其时亚洲区DC销售量为160万台。③商品的价值会在市场中表现出来，多数人对炒作已是见怪不怪，买方的眼睛是参谋，而荷包是司令。PS2无论哪方面都比DC强，只是目前的低完成度游戏画面未发神威而已。

●龙哥，我想买一个DC的VGA BOX。但是，有的专卖店卖600多，有的200多，如何鉴别真假？（沈阳支持你的DC玩者 韩宇）

若是用19寸以下的PC屏幕玩我看没必要买，太小了。有那个钱还不如再买两张碟呢！600多的当然是原装（7000日元），200多的效果应当不会与原装差太多，一般讲，组装S线和RGB线的使用寿命无法与原装相比，原装线是非常重视抗干扰性。

●SS全球多少部？软件多少种？中文游戏是？（广东怀集邓剑宁）

精确数字是908万部（日本575，美国180，欧洲100，其他53）。软件1702种，日本1046，美国255（授权公司推出167种），欧洲230（授权公司推出134种）。中文SS游戏有三国英杰传、三国V、仙剑等几部由台湾厂商汉化的。

●龙哥，我和几个法小儿想尽一切办法，用了金手指，将生2用小刀枪A级通关十遍，可还是没找到豪鬼（AKUMA）。前年8月的攻略上不是这么说的吗？（沈阳可随时背生2攻略的LEON）

好像已经更正过了呀？记住，打游戏不是玩命：赛车开不了人家那么快可以慢慢开，格斗时发不出别人的连续技则用普通技，打飞机时不能像别人那样躲闪子弹？往子弹上撞也挺爽不是。

●龙哥，我是一名幸运的玩家，因深圳的地理位置优越，我可在第一时间拿到日本的新主机与游戏。①八月拿到 WS 与机器人大战后，问题就接踵而来！装充电电池时开机，十次有八次花版，且记忆跟着一起跳，装碱性电池也时有发生类似情况，这是为何？而将电池一直放在机里不取出，却从不死机，记忆也完好。②WS 与 NGPC 都是 16 位掌机，两者总体性能谁强？(龙哥你不说，我也知道各有千秋)③WS 与 NGPC 上的电车 GO！是三维的吗？④听说香港某公司要代理 WS 的销售，这会否令 WS 在内地普及，价格下降？(傅多飞，怀疑“多飞”被 DOLPNIN 侵权)

①这情况和 GB 薄、彩机用变压器有“嗡呜”声是类似的，只是 WS 改“嗡呜”为而“花版”。原因我看不在电池，而在 WS 的电源部分，看来它们对电压电流的要求可真够高的。你只能用碱性电池，切莫以 WS 试“变压器”。电池放在机器里正常，就尽量不要取出。②你还真猜对了。③不是，是假三维的。④在内地普及的关键在于人气，有代理无人气也不行。看看 GB2 和 PS2，尚未推出，欲购者已排队了，价格贵也会有很多人买。但玩家毕竟是多样化的，世界又这么大，相信每个人都能找到自己想要的。你就找到了 WS。

●龙哥，本人两月前买了一台二手 PS，读盘太差，而且十分容易定机。所以想换一个原装光头，但听你说现在水货太多，真假难辨，还请你支几招，让我也有个火眼金星(睛)。PS 读盘不顺除和光头有关，还和其他部分有关吗？你残杀同类吗？我指的是你是否打过恐龙危机。(云南安宁市交通技工学校 打龙者)

二手货读不出盘还着急？不行。不做好修理或闲置乃至扔掉的准备，就别买二手货。读盘不顺畅就不用再说了吧？换电机、换光电管、调光头、擦反射镜、等等一套下来，也得不少钱，更换光头价格又贵，且不保原装。但无论如何，先让 PS 转起来最重要！

●①龙哥，我现有 7501 骷髅机(蓝色)，请问大陆地区有多少台这样的机器？它是否和别的 PS 一样？②PS2 在大陆多少钱？会否有得卖？想是很贵，不过我情愿。写得很烦。(佳木斯 王展)

①是原装骷髅机还是换了个骷髅壳？我可见过好几种骷髅壳呢。②好一个“情愿”，龙哥特授与你“玩家”职称(正高级)。为啥？不是因为你花几千块钱买台机子，而是“我玩正版我光荣”。

●欲购 PS。①PS 光头易坏的原因主要有哪些？②换一个光头合理价应多少钱？③玩正版可否万事大吉？(郑州中学 单强)

①原因多种，盗版第一。②合理价？龙哥也不太清楚。估计那些高价光头，多数是从新机器拆下来单卖的。而廉价光头则有多种原因。这里不好说。不过江西峡江李读者的一些经验会放在科普园地中登出。一台全新的 PS，同志们哪，才 99 美元，还带一个振动手柄。我们一个光头就三四百，振动柄再单卖。为什么会有这种种情况发生呢？是否有人在炒作 PS 机，利用玩家的思维单纯进行运作呢？其实 PS 多数情况的修理，并不复杂，一些零件在电子商场仅几元件，二十元以上的较罕见，许多问题甚至不是“换光头”的事儿。但无论如何，手中机器出问题的玩家先别懊恼，大家不妨反思一下，特别是某某公司某某游戏的崇拜者们，有谁用行动支持原厂了？店家找你要高价不对，机器坏了可是你自己的。PS2 都快出了，跟 PS 光头玩儿命也没啥意思。玩家自身行为不规范，要求店家和整个市场的行为规范，这说不过去。③确信万事大吉。

●①科乐美公司在世界的排名位置。②我按 11 期的方法选 99 中的大蛇和七枷社，一调，草雉和八神同时出来了，真省事！③7502 如何？(自称为龙哥的王军)

①作为软件商和街机商，97 年的科乐美企业规模与 TAITO、卡普空同级，年商 530 多亿日元，但 98 年又和 BANDAI、NAMCO 同级了，营业额突破千亿日元，成为中型电玩会社。③好，没问题。

包打听&包回答

欢迎来信提问，感谢全国诸位“包回答”

①FC“DQ5”：盗走水门钥匙的勒格斯在哪里？如找不到，又如何得到水门钥匙？望知情者赐教。(提问者：芜湖一中 曹羽中)

②口袋妖怪(黄)的问题：据说这是一个完全版，但我有很多妖怪找不到，13、23、37、52、65、76、94、107、109、122、124、125、134 等。还望黄版高手和 GB 爱好者和我联系：河南省安阳市钢铁公司四二区 33 号楼 67 号李宏鸣，邮编 455004。)

③我是“合金装备”迷，不用攻略历尽万苦终于将“VR” DISK 的完成度打到 99%(除忍者外的选项都已变黄)，以为可以选用忍者时，却发现仍不能进入该选项。吐血后大受打击。请朋友们告诉我使用忍者的条件是什么？(南宁 打过了 297 关精疲力尽的 SNAKE)

④玩“宿命传说”时：●当喂养从蛋中孵出的小龙需要 ABCD 四道菜，当去做 C 菜，也就是地图右上部某港大房子内厨师所做的那菜时，厨师却说少了什么，日文看不懂，请问 C 菜需何物，剂量为多少，何处有卖？●六十层有哪些珍贵宝物，分别在第几层，应如何取得？特别是最后一根魔法杖。(天津民航学院 苍翼)

⑤常州石小敏关于 PS“幻想传说”：至尾声时，要到“暗の洞窟”寻找暗の精灵，通过了前四道门，来到一个很大的大厅，这个房间的出口由机关控制，在出口处左右各有两块石碑，大厅四角还各有一个踩踏的机关，踩上去后，机关上会有一团白光，大厅中央还有一个圆形的石盘，如何通过？另，如何学会主角最终奥义“冥空斩翔剑”？(沈阳皇姑区、广东茂名等地“幻想”高手都有此问)。

⑥龙哥，有不少以中文形式出现的日文，常见而难缠，影响剧情，望龙哥解答：马鹿、心配、案内、邪魔、气付、泥棒、払。(北京耿欣)

(好像是：傻瓜、担心、引导、妨碍、发觉、小偷、拂去或推开或驱逐)

⑦新出的 GB 彩卡“盗贼王 JING→恶魔”的一个问题：打主幽灵船在擂台上战胜了那酷似某赌侠的东东后，再怎么往下进行？(重庆大学 11－214 冯磊/你的意见和建议龙哥已知晓，非常谢谢你)

●给第 11 期湖南杜胜莲读者：①首先必须进入一间房屋或山洞里，马上便出来，按 A＋B＋START＋SELECT，便出来一道菜单，选第一项便回到了游戏画面。选第二项便回到了开机画面，档也就存上了，注：选第一项时档未被存上。(大量 GB 玩友提供)

●给 11 期马晓东玩友“怎样找到万物之根”：具体位置在一被湖水包围的小岛上。首先从妖精村北口出发，向北到第三个路口(有棵树)，再向东走到下一个中间有棵大树的路口，向北走会看到一个有湖的路口，从它的右上方的路口出去，一直向东，当走到有大树的路口，从它的左下方的路口向南走，再次走到一个有湖的路口，从它的右下方出去一直向东便可到达。(北京西城平安里 JOE)

●给 11 期内江任承浩读者勇 5“战斗不起”：雪奴鲁城(幽灵鬼堡)内有一个大房间，刚进入时是漆黑一片，“伸手不见五指”，在这里遇到怪物后只能一味瞎打，看不到画面上的战斗情况。应往右下角走，有出口，进入另一房间后，在一个罐里可找到道具火把，在黑暗房间使用就可照亮通路了。如不用火把而只在黑暗中摸索是找不到秘密通路的。因此，必须有火把。(上海交大 ENIX)

●给 11 期重庆徐文靖玩友 GB“牧场物语”：每天给小精灵一个蘑菇吃，和他的友好度会上升，他时不时会给你个力量之树的果实，也会带来超级工具。如委托他干活，只要连按两下 SELECT 键，选精灵(コロボックル)，确定工作进度(ゆ？？慢/はやじ快)，然后关机就行。每 24 小时只能委托一回(现实时间)，进度由友好度决定，也可能失败。要得到鹤嘴锄，可在小精灵的左方洞中开山前进，从而可得到。(四川三台县三台中学高三年级四班 胡蛲)

●任何 GB RPG 问题请寄：长春十一中三年级 DRACULA 收，130000。但龙哥希望 D 君来信在杂志上刊登，也可让更多人知道。

●作为一个美术学校的学生我十分热爱自己的专业，我的素描、色彩等基础课的成绩都很好，每天都苦练到 11 点之后才睡。因为我的人生目标是：电玩(卡通)美工设计师。(天津红桥区 王新宇)

●龙哥，第四次写信了，希望这次别再石沉大海。问题如下：①本期是否千禧年全彩页特别号？价格贵点无所谓？只要纪念意义就成！②台湾厂商怎么不给当红的PS推出些中文游戏呢？③我国国情特殊，PS游戏美日通吃，你咋不报道美版？④PS2外型真难看！听说中国DVD是6区，则PS2的DVD功能岂不没用了！SONY会不会为大陆或香港特制一种PS2？最后一个关心的话题，PS2的记忆卡能在PS上用吗？真正的8倍记忆卡啊！（安徽望江县东洲路 耿进）

①看到了？②台湾省D碟也很凶哩！④哎！可别乱讲！要知道，"超前"是索尼成功的原因之一，是我们自身的层次和水平达不到。PS2竖放"看上去很美"。PS2"还我实惠"的最好办法就是去除DVD播放功能（读者说若PS2能看VCD、SVCD的话，"我老爸就给我买了"）。日本是2区。咋样？PS2看全六区还真有点儿玄哩！PS2的记忆卡从技术角度讲先进至极，无法用在PS上。

●救命啊，龙哥！①我的声宝18寸与土星搞内哄！！用N-P/D转制（制转），电视机画面还是上下抖动，但我的MD2却画面正常，我一时气愤把MD2转盒和N-P/D分解，发现其中的铁盒部分完全一样，但土星转制不能用这使我十分迷惑（已损坏3个转制了），望龙哥指点迷津！看了第十期的龙哥热线，我就花了15元买了个场同步开关，但没有转机，我又把它分解，发现里面只有一个小得可怜的小开头而已。是我菜鸟被骗，还是电视机问题？！场同步开关能否改变土星的这种现象。②土星打完97一队后，游戏就停止于黑面且只有关机才能改变现状，或自动返回主机标题画面，还有好几张碟读不出来，土星以前没这情况。怎么办？③我的梦幻之星3~时之继承者（MD），用速度9玩也很慢，是卡的问题吗？有无解决办法？望龙哥以龙肺的气量包融我这样繁琐的问题，如能解答指点，实属三生有幸，封龙哥为哥斯拉2号，威风吗？（广东南海 黄锦英（男的））

①制转兮、式转乎？转制也！你的转制没什么问题，关键是它转过来的信号电视机不认，场频不同嘛！说句绝对的话，什么电视都可以外加场同步开关来改变画面抖动的情况，唯独SHARP不行！要不龙哥我怎么能费铁为声宝21寸加装N制呢？这个公司有点意思，将场同步做绝了，加都加不上。你既没被骗更不是菜鸟，一个场同步还能高深到哪去，可不就那样。②请人擦擦光头，将划伤严重的碟版能处理的就处理了吧。③用了转制后，游戏画面就会压缩和变慢，MD游戏比较明显。电视和游戏机制式相同最好。

●龙哥，我的闯关路上有一无敌BOSS。99年3月买一7501，正常。至7月份时，只要一关机再开时，电视图像就跳动，不过，调一下电视步频就又回复了，所以一直不理。10月，PS放出的图像跳动愈来愈厉害，不管调电视还是调PS都不行了，我就换别的一台电视来打，PS的图像又好了。老的电视拿去修，电视专家又说电视没坏，我就借别人的PS来放一切正常，但我的放像又跳动不止，但本人的PS拿去新电视放又好，老电视没问题又放不好，这是为什么？是否PS也会喜新厌旧？（广西宜州一中 韦嵩）

PS有问题的概率更大些。别人的电视时间一长也可能出现问题。游戏机的图像输出部分可能不正常。

●中国入世后，对电玩业务有何影响？是否会带来一场革命？如大范围降价？硬件商会否在中国建立基地？（吉林市 陈文吉）

电玩有点儿像"下九流"？（笑）。游戏厂商一见我们的老师和家长对青少年玩游戏的态度，恐怕全都得选择"逃跑"指令吧？在这种情况下外力是没有作用的，入世？先得从自己做起。再有就是那个说烂了的话题，请想一想，没有它，你会怎么办？最近各地来信告诉龙哥DC出D碟了，龙哥第一反应是"大事不好"。

●我是一台5500日版机，最近本人邮购了一盘中文金手指卡，此卡上写的是新版本，含免改机功能，但是插到上开机却没有金手指的画面，还有随卡带的一根弹簧，却不知是什么用途。此外还想问一下，PS上不同类型的手柄插到一起如果干扰怎么办？完了。（一甘肃玩友 周玺迎）

①这个问题，我搞不清。你在使用该"金手指"卡时看说明书了吗（不会没有说明书吧）？这种还带一根弹簧的东西，哪怕弹簧再"易于使用"、再"一学就会"，我觉得也很过分，坚决不能要。②手柄之间还干扰？普通柄和振动柄在一台PS上玩并不会干扰。

●我是一个FF迷，从一代至八代全有，除七代之外全都爆机。现有一FF7的问题请教，当我打通第一张碟，画面显示存档并换第二张碟，我把第二张碟放入时，画面却还是提醒换碟，但使用读进度的方法时，记忆卡上却没有进度（正版卡），在记忆卡操作画面上，进度还在，为什么进不去？当我把碟拿去别人家时，碟还能用，不知为何？我非常看好PS2，不知它前途如何，请龙哥分析？（"电子游戏软件"忠实读者，海南 刘赤火）

别人能用？请你再将自己的第一、第二张碟和记忆卡、手柄全都拿到别人家去试验，若仍可以读出第二张碟，那只能是你的机子有问题。比如记忆卡插槽等不知哪个地方有毛病。

先要承认的是，PS2的功能确实反应出数字化视听娱乐的潮流所向。不过龙哥认为，该主机对玩家的层次一下子拨得有些高，一般的玩家消受起那些功能会遇到相当的困难。而DC只有游戏和简易上网两项功能（日本有40多万DC网民，欧洲BT NET的伺服器已呈爆满状态，正在扩频），整体倒还算洗练。在北美和欧洲这两大自由竞争十分激烈的市场，DC之所以死不了（《POPULAR SCIENCE》封DC为"最佳"> EIDOS参入DC第一弹>美国11月中旬100万台销售量突破！！！），救命稻草就是它定位很俗。整体上讲，PS2的全球战略是在围攻中前进，如果没招错的话，今后DC、DOLPHIN、X-BOX首先会从价格上打击PS2。其实山内爷爷早在年底就公开指出PS2的高价已很不适合"孑供"了，他说海豚的性能虽然比PS2高，但售价却不会高于250美元（引自FAMITSU）。9800元……然而，龙哥却欲借PS2东风祥云，全面推进读者装备、理论的现代化，敬请期待科普园地栏目，我们一起LV UP。

●①小弟今年3月托人买了7501（绝对正货），近日读盘声音稍微大了一点，是否磁（光）头出了问题？②我的两个原装手柄偶尔（已3次）玩游戏时突然失灵，需重新关机方可，是啥原因？③玩R4时，开机不是读盘后直接进游戏画面，而是先进"MENU"画面，然后过五、六秒才到游戏画面，其他游戏无此情况，是片子还是机子的问题？（福建建瓯市八角楼 邱必勇）

①"稍微"？不是特别大就行。光头没事儿。请放心，迟早要完蛋。②若插牢，则主机的手柄接口可能有毛病。③这是盘的事。

●①GB2既然为32位，画面又如何？是否为3D？GB2价格怎样？②WS与NGPC相比，哪个性能高，具体哪方面？③各种品牌的手掌机又到底能不能用变压器呢？（连云港 刘念）

①完全即时演算的三维游戏在掌机上相信会比较遥远。3D、4D，就算是5D、10D，GB2又能怎样？跟PS比？如果GB2能显示出跟PS一样的画面，那么它一定体态臃肿。任天堂比较看重低龄玩家，所以GB2的价格你绝对能够接受。②都是16位机，可NGPC是彩色的，那就不一样了。应当是NGPC更好一点吧！它的软件也愈发丰富起来了。③多数不能用3V变压器。只能用小电流2V的。

●PS2的价格何时会到DC的价格？我的5502是98年下半年买的，一星期打3~4小时，现在开机就停在SONY标记，开盖时盘早不转了。一次提多了怕累着龙哥。（大连五十五中 刘承志）

①来世。②你这PS恐怕要对光驱部分进行清洁了。

●强烈要求贵刊改变"准PS电子游戏软件"政策。（桂林 许国林[拥有DC、GB、FC]和其他一些读者）●我已拥有SONY的WALKMAN、DISCMAN、WEGA、PS，但我还想要PS2。评语：本期杂志已开始偏心于DC了！最不喜欢的栏目：非PS、PS2文章。

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

西游记(西游记)

机种 PS 厂商 KOEI 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM



《西游记》的故事对大家来说是再熟悉不过的了，此次光荣公司以S·RPG的形式将其搬上PS，国内的玩家们当然是不容错过了。

游戏的类型依我看不如说是SLG更为贴切，因为游戏情节的交待完全是当进入地图上的地点后自动演示的，并不需要玩家操纵角色到处行走去收集情报、完成事件，这一点与《汪达尔之心Ⅱ》极为相似。游戏总体的情节脉络简洁、清晰地展现在整体地图上，使人一目了然。

游戏中的角色除了唐僧师徒4人外，又加入了两位女性人物——活泼的朱凉铃和文静的桔花公主。而且唐三藏也可根据个人兴趣选择性别，不喜欢唐三藏性格软弱的大可将其选为女性。此外，沙悟净的人物变化也很大，显得极富个性。这种对原著的较大改动可能会招致很多国内玩家的不满，但确在增加游戏乐趣方面起到了正面作用。

游戏的战斗系统设计得比较成熟。地形的复杂变化；对特殊地物的操作和破坏，角色属性间的五行相克；角色的神兽变身；神将的召唤等都是可圈可点的系统。不足之处在于只有可转动的4个方向的视点可以切换；变身很大程度上浪费在频繁破坏特定地物使宝箱出现上；没有反击设定等。

游戏在画面和音效上也有不俗的表现。细腻的场景绘制，透着灵气的2D角色，洋溢着中国古典气息的背景音乐无不吸引着玩家身临其境。而且，游戏的难度不大，各类玩家均可充分享受到《西游记》带来的无穷魅力。

可以说，这是光荣出品的一款成功的游戏，《西游记》的那种充满神话色彩的传奇故事在游戏中上演得有声有色，使人爱不释手。

角　色：9	操作性：7
画　面：8.5	创　意：9.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：8.3
玩此游戏时间：17小时25分	

——北京　耿欣

闪耀大冒险(GLINT GLITTERS)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 TAB 媒体 CD－ROM

这是一款由KONAMI出品的创意十足，给人以全新感受的桌面游戏。

游戏的目的与多数同类游戏相同，是竞争总资产的多少。而由在场地周围环行的游戏角色派出各自的机器人到场地当中冒险探宝作为增加资产的主要方式，并将宝物带回各自馆中，供对手角色走入后付见习费，以增加收益的设定是该游戏的最大特色，也是乐趣的所在。玩家可根据个人喜好或为满足不同的需要，将机器人改造或为之选购装备和道具；抽取多种突发事件；进行宝物合成升值等丰富多采的系统中无不洋溢着制作者绝妙的创意灵感。

游戏的平衡性处理得很好。电脑给人的感觉总是向着最穷的角色而阻止最高角色的发展，使得你通过运用各种策略一步步营造的优势往往在瞬间消失殆尽。这就迫使领先的玩家不敢有丝毫大意，也使落后的玩家不会失去游戏兴致，同时又增添了游戏中竞争的气氛。

游戏画面虽显简单，但给人的确是轻松、淡雅的总体感受。9个角色，7种机器人可爱、诙谐的形象设定成功地描绘出其各异性格，大量的人语配音充分展现了角色的魅力。值得一提的是，游戏过程中机器人每一次行动的结果都会以画片的形式储存起来，以供日后欣赏。收共这些总数达数百张的画片，尤其是稀有事件的画片大大增加了游戏者的投入度。

本作当然也存在某些不足，如故事模式的流程过短，对战模式的电脑AI过低，事件的结果过多依赖于能力值而偶然性不足，音乐稍显单调等等。

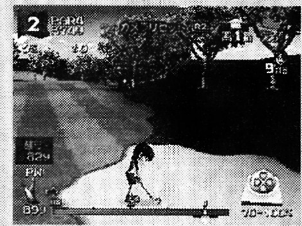
角　色：10	操作性：8
画　面：7	创　意：10
音　乐：6.5	移植度：——
情　节：7	总评价：8.1
玩此游戏时间：累计30小时以上	

但总而言之，本作确为PS桌面游戏中的精品，没有玩过或是对其不屑一顾的玩家真是太遗憾了。

——北京　耿欣

大众高尔夫 2(みんなの GOLF 2)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 SPG 媒体 CD－ROM



一部在日本热销的游戏，在国内却变得默默无闻。可能是因为国人接触高尔夫球的机会太少，但我觉得，正是这样，我们才应该通过游戏去感受高尔夫球运动的无穷魅力。凭心而论，这却是一部极为优秀的作品。

相信玩过 FC 上高尔夫球的玩家对这部游戏会很快上手。游戏的系统与 FC 中大致相同，并在其基础上增加了各种模式和设定，以满足次世代游戏的需要。游戏的一个很大特点是在情报表示上更加丰富和数字化了，如击球方的位置、球飞出去的距离、风速、杆数、以及使多大力气把球打多远等都可以很快获得数据并计算出结果。游戏有意在操作性上提高了难度。用该游戏的制作者小林康秀先生的话说，是想将事实上由于表演、对战和打赌这些原因产生的压迫感这一因素加入到游戏中去。而另一方面，游戏又允许游戏者可以慢慢地调节并长时间考虑。这样的处理手法在一定程度上增加了游戏的真实性。

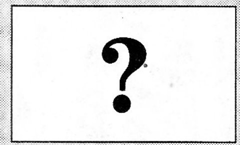
画面和音效的出色是该游戏最大的卖点。游戏画面清新、亮丽；大头角色活泼可爱；音乐轻松、悦耳；风雨声、掌声、呼喊声、感叹声丰富、逼真。游戏的整体风格给人感觉在有意淡化竞争意识而强调休闲性。也许这也正是高尔夫运动的真正魅力。总之，心情愉快是玩此游戏的最大感受。

——北京　耿欣

角　色：9	操作性：8
画　面：9	创　意：6
音　乐：9	移植度：——
情　节：——	总评价：8.2
玩此游戏时间：累计 10 小时以上	

可变走攻～武装战车（可变走攻～GUN BIKE）

机种 PS 厂商 SME 类型 ACT 媒体 CD－ROM



"可变走攻"直译大概就是"陆上攻击型变形战车"吧？

98 年初，SME 的"天诛"一炮窜红，随后又颇为自信的发售了第二款 3D 动作游戏"可变走攻"。但可惜的是，制作资金再次打了水漂。三维画面的 SUPER 粗糙给了初试者一记视觉的重拳，音乐方面还算令人满意，这本应就是 SME 的强项，没有什么话说。起初吸引本人的是本作的人设，骑上战车，确实较酷。

游戏中的玩法是一种似 RAC 式的追杀战斗，既要快速向前冲刺又要灵活的躲避敌人设下的重重难关。有时候其难度会令人失去信心。一是难度较高，二是每关都是这样重复令人乏味。唯一能令人兴奋的还是 BOSS 之战，几乎所有 BOSS 都十分巨大，当然难度也是不言自明。

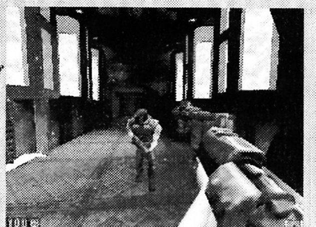
说实在话，这是部极为失败的作品。各方面均不突出，几乎没有什么可以让人值得玩下去的理由。如果用"既然买了就要打穿"来逼迫自己的话，那可太累了。

——北京　六面怪人

角　色：7.5	操作性：7
画　面：6	创　意：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：7	总评价：7.1
玩此游戏时间：6 小时打穿	

雷神之锤 2(QUAKE 2)

机种 PS 厂商 id 类型 STG 媒体 CD－ROM



这部 PC 上的大人气主观视点射击游戏终于在 E3 大展的展示后如期推出。

第一人称主观视点作品的轰动与领土一直都是在 PC 上，移植到家用游戏机上则几乎全军覆没，成功作品没有。如"DOOM"或"毁灭公爵"都是 PC 的人气作，可上了 SS 或 PS 则根本就是"俏货"——少有人赏识与问津。当然，其中一个主要原因在于画面表现不如 PC 好。另外，这种作品让不少玩家晕眩也是一大弊病（比如我吧）。用手柄掌控也不如键盘来得直接（各有所好，仅针对本类型作品）。

本系列是有销量保证的作品，PC 已出三代，画面让人吃惊。而二代的 PC 版也是没有话说。到了 PS，多边形表现缩水无疑，问题是清晰与否。

虽然大有不及 PC 版，但令人高兴的是本作却几乎可以是 PS 上最强作！比以前的其它作品真是太有过之了。但，玩法还是那样，晕眩也在上手后 2 分钟开始发作！

由此想到本系列的发展。令我惋惜的是，从一至三代可以说都是在做着画面上的飞跃与网络支持的进步，本质区别几乎没有，就像是玩着 MD 版与 SS 版"八人街霸"似的，令人稍感不满。

说归说，若不头晕的玩家还是应买一张来玩玩，应该会满意（请别提画面……）。

——北京　BAHN

角　色：4	操作性：7
画　面：7.5	创　意：8
音　乐：7	移植度：7.5
情　节：——	总评价：6.83
玩此游戏时间：10 分钟后晕菜	

阿兰多拉 2～魔进化之谜（アランドラ 2・魔进化の谜）

机种 PS 厂商 SCE 类型 A・RPG 媒体 CD－ROM



原本以为本作改为 3D 制作会好到什么地步，不过如今一看也不过如此，只是角色的行动空间得更大了。

其实前作给我留下的深刻印象至今没有忘记，虽然以 2D 手法表现，但却不失画面的精美，角色的鲜明，谜题设置的有条有理，超高的难度使得游戏性大增。但是纵观本作，好像一切的一切都已消失了，留下的仅有挥刀的爽快感，和还算过得去的谜题。

说本作失去了原作应有的魅力这话一点儿也不假，不信你就自己试试。首先由一段很好听的头曲伴随着一段非常粗糙的 CG 进入了游戏，然后又操纵着一个长的十分奇怪的男主角在一没有新意的迷宫中进行着冒险，又与一个弱弱的且 IQ 极低的小 BOSS 战斗，胜了后又伴随着段难看的 CG 掉在一个海滩上，接着就会遇上我们那个十分丑陋的公主。

你能说这不是退步吗？这的确是，不过这又能怪谁呢？SCE 的想法是对的，在 3D 流行的时代将旗下的名作 3D 化这是一种趋势。但她的作法不对，她不应该对本作进行这样那样的变动，反而使人觉得不快。

美妙的事物，人们会拥戴；但它失去原有的美，人们就会唾弃。

——哈尔滨　PS2

角　色：7	操作性：7.5
画　面：7.5	创　意：9
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7.5	总评价：7.69
玩此游戏时间：10 小时左右	

　本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

穿越时空(CHRONO CROSS)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD－ROM



SQUARE 就是 SQUARE，总是能出人意料，给人以意外的惊喜，本作正是她的又一个突然袭击。

原本以为没有了三巨头的梦幻组合本作就会失去她原有的魅力，但事实证明我的想法错了，本作不但没有失去她的魅力，反而起到了比前作更加积极的作用。本作的角色设定是结诚信辉先生，在他的刻画下，每个人物都栩栩如生，这一点不光表现在 CG 画面中，就连平时的一一行都有所体现，可见制作者的功力之深！恐怕整个游戏的最大卖点就是那出众的画面效，在 PS 的强劲机能下体现的淋漓尽至，应已做到前无古人！不仅村镇与迷宫做的精美绝伦就连战斗画面也细致入骨，那光与影的结合居然可以非常完美的表现出来，就连敌方怪物伤害的程度都可一目了然，可知制作者的用心良苦。若不看封皮，我居然差点以为她是 PS 的游戏！本作在战斗系统上可谓新意叠出，三种不同程度的物理攻击，每一种都有它的得失，这需要均衡的体力来分配（像是"异度装甲"），而属性与元素的巧妙设计和被取消了的升级制度使你在长时间的游戏过程中不会有烦燥感。另外，本作中到处都穿插着 CG 片段，而且感觉当不错。

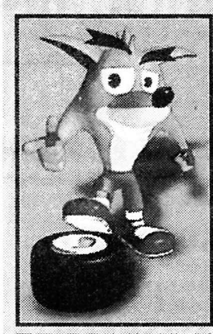
可以说，本作是没有什么缺点而言的，在 PS 的后期能够出现这种作品，一定会再次激发起人们对购买主机的信心，使 PS 的销量再次达到一个高峰。本作将成为游戏史上一颗璀灿的明星。——哈尔滨 PS2

角　色：9.5	操作性：8.5
画　面：10	创　意：9
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	总评价：9.08
玩此游戏时间：32 小时左右	

古惑狼赛车

(CRASH BANDICOOT RACING GAME)

机种 PS 厂商 SCE 类型 RAC 媒体 CD－ROM



完全没有预料到此款游戏会推出，只是在一次偶然的机会看到那些熟悉可爱的角色们在尽情飙车，当时真的感觉很有意思。

其实你仔细看就会发现本作中的所有地方都是模拟"陆行鸟赛车"所作的，只不过是更加出而已。如果不看文字你一定不会猜出这是日版还是美版，为什么？不是明摆着的吗。本作有日版游戏般美丽细腻的画面，又具有美版游戏般的速度感，真是一举两得。还记不记得陆行鸟赛车"中粗糙生硬的画面，在本作中已完全消失了取而代之的是尤如动画片的画面真不敢相信自己的眼睛，老美居然会做到这种地步）。要不知道还以为是 N64 的游戏呢！速度面也不像"陆行鸟赛车"中八位角色的行动那么缓慢，而是非常的流畅，直逼 R4！

值得一提的是本作中的赛道不但很多而且很长，通常没有个十分八分是跑不下来的，所以即使你一开始是最后一名，也会有足够的时间去赶超对手。

——哈尔滨 PS2

角　色：9	操作性：8.5
画　面：9	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：8.5
玩此游戏时间：12 小时左右	

大航海时代Ⅳ(大航海时代Ⅳ)

机种 PS 厂商 KOEI 类型 SLG 媒体 CD－ROM



一款游戏在推出续作时，一般都会面对两个问题：继承和创新。没有继承，先代玩家不会认，缺乏作为一个整体的号召力；没有创新，同样是老玩家，会觉得腻味。"大航海时代Ⅳ"很妙的同时处理好了这两个问题。

本来像"大航海时代"这样的 SLG 和 RPG 相结合的游戏，每代使用不同的剧本，再套用早以成熟化其特有的系统，绝对是一件很保险的事。但 KOEI 却没有再走家用机上Ⅰ到Ⅱ，Ⅱ到外传的老路，而是推出了让人耳目一新的"Ⅳ"（至少在我看来）。这其中既有绘画风格的明显改变，也有 SLG 成分浓厚这种系统上的微妙变化。

至于继承就无需说明了。一位从未实际操作过"大航海时代"的同好乍看此游戏——"新游戏吧"——低头沉思数秒——"大航海时代！"记得当时不觉会心一笑。把游戏的特质转化成一种不具体的感知，正是知名大软件厂商擅用的技巧。

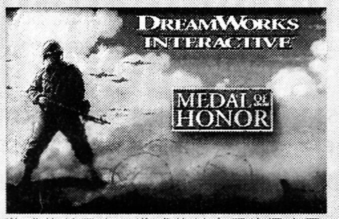
提到 KOEI 的创新精神就不能不提到它早些时候推出的一款 RPG "Zill O'll"，不常做 RPG 的 KOEI 的这款"ZO"和"大航海时代"、"太阁立志传"颇有异曲同工之处，拿来和Ⅳ作比相信会别有乐趣。

——北京师大　X志

角　色：8	操作性：7
画　面：8	创　意：9
音　乐：8	移植度：8
情　节：8	总评价：8
玩此游戏时间：10 小时左右	

荣誉勋章(MEDAL OF HONOR)

机种 PS 厂商 DREAM WORKS 类型 STG 媒体 CD－ROM



作为二战时期的一名美军特工，深入欧洲战场腹地，直捣德军的基地，完成各式各样的任务，这就是本游戏的基本故事结构。

游戏的风格带有明显的电脑游戏痕迹，这是很多美国游戏的共同点。游戏的基本系统揉合了"DOOM"和"MDK"，又加入了 N64 游戏"007 黄金眼"的特点，是个主视点的持枪射击游戏。游戏的节奏虽然不象"DOOM"那样快，但玩者也不能十分从容的玩，眼前手持各式武器的德军士兵不断出现，而且高低位置不同，都是考验玩者反应速度的设定。游戏刚上手时经常要靠准星来瞄准对手，而随着熟练程度的增加，有时可以十分迅速地干掉突然出现在眼前的两、三个敌人，使游戏的爽快程度令游戏者满意。射击的准确程度决定是否能一下子干掉一名敌人，卧倒并利用准星射击敌人头部，感觉自己就象"拯救大兵瑞恩"中的那个美军狙击手一样本领高强。

游戏的画面是美国游戏传统的色调偏暗，但在这里却恰好能够衬托深入敌穴的艰险。在典型的欧洲小镇中与敌人作战，两旁的民居和战争的残骸给人留下十分深刻的印象。

游戏令一项引人之处在于详细描画的二战时期的武器，虽然现在看来不那么先进，但威力及在战斗中的作用却得到淋漓尽致的反映。有时你可以操起设置在路边的德军机枪，向疯狂冲向自己的敌人狂扫，那种感觉只有玩了才会知道。

——南京　武锋

角　色：7.5	操作性：8
画　面：8	创　意：9
音　乐：7	移植度：——
情　节：8	总评价：7.92
玩此游戏时间：5 小时以上	

计算机暴力

——你的孩子是否正身处危境?

文/西蒙·何默利克、凯瑟林·法罗　　译/武汉　张峻

一些光碟游戏正在教孩子们从杀戮中获得快感。

晚餐结束时杀戮便开始了。玛格丽特·哈默踱进她的起居室，她七岁的儿子泰利正与两个好友粘在一起盯着电视屏幕，他们正玩着最热销的光碟游戏－《超级盗车贼》，这张光碟是随一本杂志附赠的，并没有标明限级18岁以上人士。

玛格丽特站在孩子身后看他们玩耍。泰利扮演的是一名疯狂的抢劫犯，他偷了一辆汽车，然后碾过一群惊慌失措的年轻女子。车轮轧过她们的尸体，留下一滩鲜血。他的子弹向四周扫射，泰利杀了一名警察，向下走去却碰到更多的行人，数百发子弹发出后，泰利对他的伙伴们兴奋不已地叫到："我把他们全干掉了！"。玛格丽特被孩子们快乐怔住了，命令他们停止游戏。"这游戏令人恶心，"她严厉地说："它应该被禁止。"

自90年代以来，光碟游戏已成为一种十分普及的娱乐方式。孩子们十有八九有电脑或是游戏机。四分之一的孩子每天都要玩，大部分游戏是无害的，但有很多内容和主题与现实生活十分相似，而孩子们却在屏幕上体尝暴力行为。在《MORTAL KOMBAT 4》的游戏里，他们断头断背，在《DUKE NUKEM 3D》中，慰劳他们的是一名脱衣舞女，闪露她的胸部然后又被吹走。而在《TENCHU：神密刺客》中孩子们在围观者的喊叫声中与自己的天真撕裂。

软件开发商ERUOPRESS公司，他们已出台一个政策强烈反对出版含有暴力与色情内容的游戏，公司市场总监东·鲁易斯说："这些产品不是游戏，而是学习的机器，它们与社会公德背道而驰内容含有色情和暴力。它们教孩子们扣动扳机的感受。与电影和电视不一样前者你只是被动地观看，而后者却让你亲身体验施暴的感觉，一旦你玩这个游戏，你便置身其中。"

但由于没有痛苦或者说承担后果，孩子们不会明白现实社会中的利害关系。诺丁汉特伦特大学、英国光碟游戏对心理影响研究方面的首席专家马克·格理弗兹说："我们对玩或是观看光碟游戏的年龄较小的儿童所做的研究表明，这些孩子们敏感性下降并且会在现实生活中扮演游戏中的角色，这些暴力行为可以在操场上或是家中体现。有45％的小学老师反映，玩电脑游戏的小学生中有侵犯性的孩子越来越多"。

性格孤辟

另一个问题是孩子们为光碟中扣人心弦的音乐、鲜艳的色彩以及恐怖的音响效果所吸引，玩的时间越来越长只为夺取高分。他们的典型症状是孤辟并沉溺于游戏中，情绪不稳定并无法停止游戏。六岁大的孩子玩游戏甚至玩到全身湿透不到终结不肯罢休。

随着游戏技术的发展，游戏已发展到三维空间，360度环境视角几乎就是真实世界。"我们与真实的电影体验已非常接近。"光碟游戏界领头的出版商和经销商ASC游戏公司的主席史蒂芬·格鲁斯曼说道："在今后的五年里，没有什么你无法描绘的，新一代的控制台，包括SEGA公司的DREAMMCAST及索尼公司的PLAYSTATION2都将于今年年底推出，这将极大地提升绘图技术。"

寻求信任

格鲁斯曼并没有为游戏中增多的血腥和暴力感到抱歉，他说这些情节是促使人们谈论游戏的一种方式。他坚持ASC公司的《超级盗车贼》内人物设计是卡通形象因此是虚拟的。"如果有人严肃对待此事，那是他们在区分虚拟与现实上存在题。"巴西当局已注意到这一事件，并对该游戏下了禁令。在英国它也遭到上议院的谴责－不过《超级盗车贼2》仍将于10月在该地上市。

越来越多暴力游戏的制造者都呼吁对游戏中野蛮、堕落内容进行限制。现在又有一个新的游戏，名为《SHADOW MAN》，主角为一名杀手，他拥有伏都教武士的邪门魔力，与一个赤身裸体的蛇神一道穿过一间血迹斑斑的房间。为了达到游戏中设定的某一位置，游戏者必须用武器挖开一个已肢离破碎了的人的胸膛。

另一个走势极为看好的游戏名为《CARMAGEDDON：TDR 2000》将于11月上市。在此游戏中，游戏者以杀死路人而得分。心理学家马克·格里弗兹称该游戏为"精神背叛"，受害者被车轮碾过，鲜血四溅，他们跪下求饶或者恐怖地死去。如果你乐意你甚至可以肢解他们。

理论上来说，光碟游戏在英国是受到严格控制的的。在法律上，英国电影分级部门根据节目中所反映的暴力、性及犯罪的总量将内容定级为12岁、15岁或者18岁。那些拒绝定级的游戏，基本上已被有效禁止，只有少数例外。

所有其它的游戏都可以非强制性进行次等级划分，这一等级划分由英国休闲软件出版协会（ELSPA）和光碟标准委员会（VSC）主持，可以作为消费者的基本的指南，它分为四类：3－10岁，11－14岁，15－17岁及18岁以上。

政府并没有改变这一双重体系的计划，他们坚持其提供了"足够的安全保障"。不过却遭到了广泛的批评，认为这一体系见效不大且含糊不清，根据最近的一项民意调查，2/3年龄在7－16岁的男孩都玩过限级比他们年龄大得多的光碟游戏。

EYNSFORD公司的盖文·穆雷说在他去年圣诞节买了一张《金眼睛》给11岁的儿子时他甚至不知道ELSPA已有一个级别划分政策。"在这个游戏中他成为一名特工，直接射杀击射程范围内的人们，鲜血四溅，简直就是大屠杀。如果我早知道游戏的内容，我决对不会买它，但游戏包装上没有任何警示。"

ELSPA的主管罗杰·本纳特承认这些级别并不总是清楚

的。"BBFC 的分级标志在游戏盒的正面，但 ELSPA 的在背面。如果一个游戏没有 BBFC 的分级标志，人们有时候会认为它是适用于儿童的，却忘了查看包装的反面"。

神秘的购买者

机敏的孩子们都明白，成年级的光碟游戏意味着更多的血腥和色情方面的内容。而且只要你走对地方，想玩成年人的游戏也是很简单的。

任何一家店主，只要确实违反了 BBFC 的分级政策将会被处以 6 个月的拘留或 5000 英镑的罚款。听起来有点吓人。但直至今日仅有一位零售商被起诉。

在征得他母亲的同意后，我们请一个长着娃娃脸的 13 岁男孩帮我们测试一下儿童购买成人光碟游戏究竟有多容易。"我的朋友有好几张 18 岁级别的游戏碟，"他笑着说，"我们弄得很清楚，哪些店子会卖给我们那些游戏。"

在伦敦 EAST HAM 的一家名为游戏世界的光碟游戏及软件商店里他买到了一张名为《死亡三部曲》的 18 岁级别游戏碟，在火爆的背景下充满着杀戮、放荡及爆炸。数分钟之后，在 ARCADE 软件店，他又买到了一张 18 岁限定级的《天诛：神密刺客》。与对零售商严厉的政策相对应地，单纯的法律定级系统可能是阻止孩子们购买不适当游戏的唯一方法。

谋杀与伤害

在谈到光碟对孩子们的影响时，工业企业表现出现双重态度，而出版界则鼓吹教育性的光碟游戏能开发孩子们的学习技能，他们拒绝承认暴力游戏会带来更本质的影响。Sci 公司的主管大卫·雷特格里弗说："并没有任何证据能证实它们与真实的暴力有关联。"但如 EUROPRESS 的东·鲁易斯所指出的，"生产商对计算机屏幕充斥着暴力可能造成对现实社会的影响充耳不闻，目的只有一个——钱。"这就像视烟碱不会上瘾而允许烟草工业不断地竞争一样。

士兵在格斗训练中采用的野蛮而粗野的方法现在成了孩子们的娱乐。在英国陆军学校教了八年军事心理学的约汉伯特警告说："孩子们在瞄准－射击类的游戏中学到是与我们的士兵、军事警察进行射杀训练时几乎相同的条反应技巧。"

这一媒体的力量已远远超出了我们的认知。根本一点，如果我们关心我们的孩子，我们必须了解在这个瞬息万变的高科技社会究竟是什么在影响着他们，而且我们必须倾尽全力去保护他们。

抓着，还是不放

文/上海　何必

一幅小小的漫画，登在一张几天前的报纸上。漫画的题目，大抵是套用了一首出名的儿歌，叫做"小朋友乖乖"。

做过小朋友的大朋友、老朋友们差不多都知道，"小朋友乖乖"，接下去就该是大灰狼叫小红帽"把门儿开开"了。

还真的是大灰狼。好大好大的一头，背着一只大麻袋，满脸慈祥笑容可鞠地敲着门，窗子里面，则是一个惊慌失态的、手足无措的小孩，痴痴地盯着大灰狼的麻袋不放。

麻袋里面的也不是什么稀罕东西，不过是几本课外练习、钢琴风琴小提琴，和一台游戏机罢了。

不知道漫画的作者究竟要表现些什么。是想表现大灰狼的可爱还是儿童对学习娱乐的向往？看着标题却又都不象。也许是放暑假了，想让孩子乖一点吧？所以宁愿禁锢小小心灵的自由？

复习书、乐器、游戏机，我不知道有哪一样会成为大灰狼的武器，把儿童吃掉或者害死的。如果我们每一个儿童，到了放假的时候都被紧紧地锁在家里，被紧紧地锁在娱乐和学习之外，大概离白痴已经不远了。

看看那孩子的表情就觉得很可怜。

倒觉得更可怜的，则是那些个作家——不明白游戏却又喜欢把游戏描写成洪水猛兽的所谓"作家"。

现今的氛围，虽说比之 10 年前已经宽松了许多，但你却一定能够在不经意之间见到一些令人哭笑不得的东西。那幅漫画只是一个露骨一点的例子罢了，我还看见有不少显然是杜撰出来的"社会新闻"，明里暗里把游戏机描绘成吃人的恶魔。

这就不只是"无知"两个字可以原谅的了。

上海在法定假日公开开放游戏中心，已经实行了差不多半年了。虽说开初有点波折，但很快便波澜不惊了。青少年的犯罪率并没有因此而上升，高考中考小学考的升学率也并没有因此而下降。很多人却因此而得益——这不单单是扩大了内需而已。

孩子们笑了。在这个时代里，有什么比让他们舒心而无忧无率的一笑更重要的呢？

还想抓着不放？见鬼去吧！

编者按：以上是两篇从不同视点探讨游戏对孩子影响的文章。一篇是家长的角度，没有一位母亲愿意自己的孩子无形之中受到伤害。对于这样的伤害，无论孩子是否领情，母亲们总是尽最大的努力去制止；另一篇不长，是从游戏者的角度，没有孩子不爱娱乐的，他们会对玩自己喜欢的游戏——而且确实是无害的游戏——的权利坚决地捍卫，不管外界施加多么大的压力。

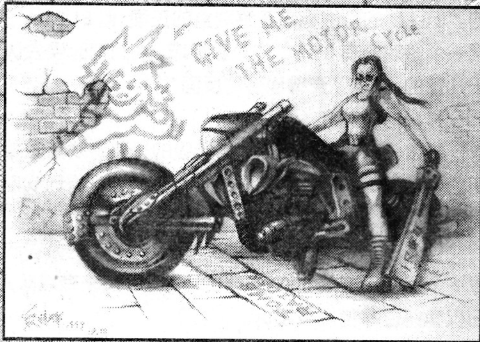
保护自己的孩子和捍卫娱乐的权利，都没有错。但是这之间产生的矛盾又怎么解释呢？看来只有在"度"的问题上认真把握，才能使这对矛盾减少，甚至达到和谐的程度。母亲们在批评游戏的同时最好能更深入的了解游戏的引人之处，孩子们玩游戏后，也不要本末倒置，忘记学习才是最重要的。

在新世纪中，"GAME BAR"欢迎玩友将自己对游戏的喜怒哀乐及感想认识对大家说说。

大墙画廊

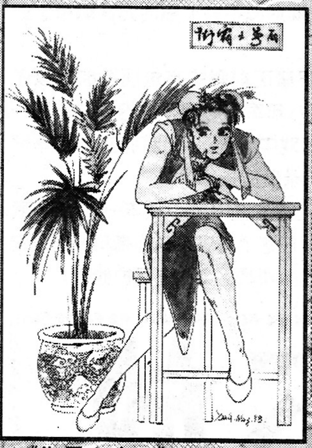
印象中，2000 年似乎离我们好远好远，但现在这充满诱惑、憧憬、令人希望满怀或迷离扑朔的千年却明明白白地来到你我身边。我们怎么办？一起努力吧！

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



▲《FF7 和 TOMB RAIDER》 北京 殷炜晔

▲S：克劳德被"整"入墙中。
P：刀真的断了啊！
（「L·P」：★★★☆）



▲《街霸之春丽》益阳 曾日晖

◀S：我宠爱的妹妹。
P：我也是。
（「L·P」：★★★）



▲《隆·胜利》 河池 王峤

▶S：隆喝的是什么？
P：嘴张得好大啊。
（「L·P」：★★★）



▲《街霸 ZERO3 之逃狱记》 天津 林万里

▲S：美国人到哪里都是警察啊！
P：画稿尽量别折叠。
（「L·P」：★★★☆）



▲《乔乔之承太郎》北京 伊博

◀S：他的肩头总这样忧郁。
P：和我一样酷……
（「L·P」：★★★）



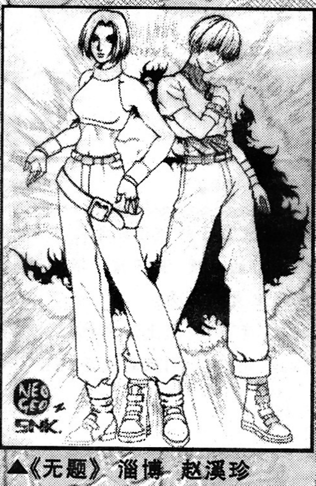
▲《玛莉》 广州 Ran

▶S：简洁得有些过。
P：构图需加强哦。
（「L·P」：★★★）



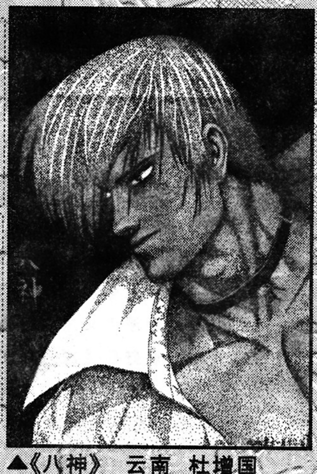
▲《真情难收》 南充 ANDY·牛

▲S：几位大汉居然被感动得如此……
P：草薙八神也吐得夸张了些。
（「L·P」：★★★☆）



▲《无题》 淄博 赵溪珍

◀S：画面搞得太脏。
P：又是长腿妹妹。
（「L·P」：★★★）



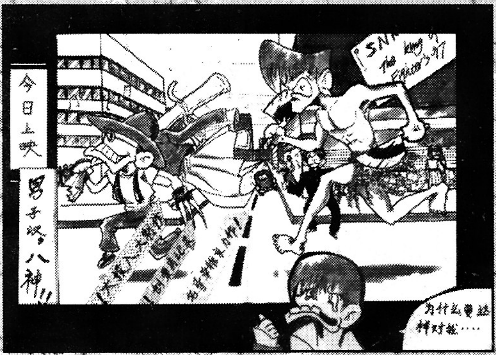
▲《八神》 云南 杜增国

▶S：临摹得不错呀。
P：好象八神已快没落了。
（「L·P」：★★☆）



▲《METAL GEAR》 上海 NEW BELL

▲S：他如何进入这个洞呢？
P：老鼠都吃惊得很哦！
（「L·P」：★★★☆）



▲《海报》 淮阴 赵斌

◀S：这样夸张的树叶装就是男子汉了吗？
P：蔡宝健还悠闲地唱歌？？
(「L·P」：★★★)



▶《Billy Kane》 天津 彭辉

▶S：站在这杂乱的街巷中他究竟要干什么呢？
P：他的装束很有前卫味道，COOL啊！
(「L·P」：★★★☆)



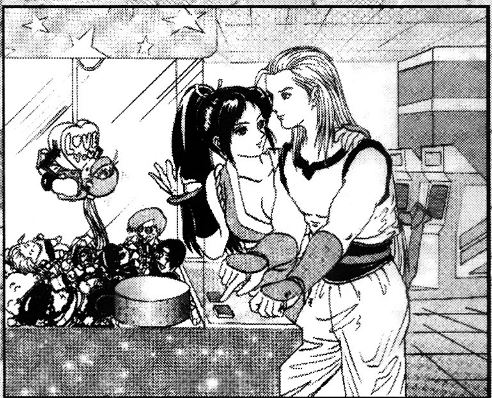
▲《右京下厨》 寿光 张光磊

◀S：要菜刀右京也能如此潇洒，佩服！
P：那些菜被他斩得好惨啊！
(「L·P」：★★★)



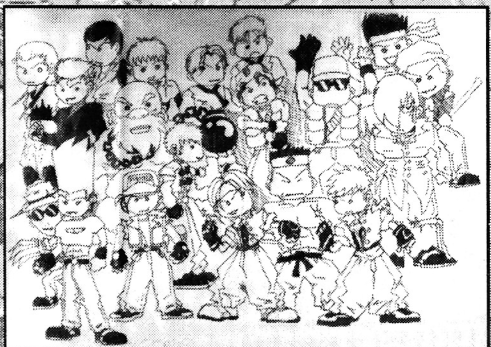
▶《急中生智》 天津 刘昆

▲S：这样将血槽弄坏就能胜利了吗？
P：以后尽量不要寄复印件，要原稿。
(「L·P」：★★★★)



▲《童心》 临汾 寒香(设定)、M·K(绘画)

◀S：恩爱由此可见一斑。
P：只羡他俩不羡仙。
(「L·P」：★★★☆)



▲《KOF Q 版》 石家庄 郭雷

◀S：用特殊的笔绘画效果就是如此不如人意。
P：卫生球眼大集合是也。
(「L·P」：★★☆)



▶《发带的秘密》 沙河 李博

▶S：原来他们全部都与三只眼有渊源啊！
P：八云的兄弟姐妹那就多了去了啊！
(「L·P」：★★★★)

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册。一般情况不退稿，作者在三个月内稿子未被采用，可以另作它投，但不可同时一稿多投。

关于画稿尺寸，尽可能限制在 16 开内(即一本杂志大小，"还我河山"的画稿尺寸：160×112mm。)，避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至 8 开(即将杂志打开大小)；一般不要用铅笔及圆珠笔作画(廊 POWER 简称 L·P)。多谢大家支持！！！

廊主 SHADOW 和 PHOENIX 启


电子游戏软件
GAME SOFTWARE
GAME风暴线
2



杂谈 TALKING 日本读者评选99年业界大事

本刊讯 日前，一项由日本读者参与投票的99年游戏业界大事的评选中，“SCE 发表Play Station 2”被评为99年最受游戏者关注的业界事件。所获得的票数为第2位事件的得票数的5倍。在SCE 正式发表PS2的消息以前，游戏者们仅仅想像PS2会拥有更强大的机能，令世界震惊。是谁也没有想到SCE 让PS2能够向下兼容在全世界发行达4000款的PS 游戏，这令PS2具有很大的魅力。SCE 说PS2在发售两天内达到100万台的销量，并且发表了利用有线电视进行数据通信的商业计划，都使游戏者的期待度膨胀。能够播放DVD 影片，PS2已经不是单纯的游戏机，它会成为AV 家电业的主角脱颖而出吗?我们拭目以待。

第二位的事件是“MAC 机上的PS 模拟器事件”。99年1月在旧金山举办的MAC 机展览会“MACWOLD EXPO”上，发售了Macintosh 机用的PS 模拟器，SCEA 对此提出诉讼。2月在东京的相同展上，也发生了相同的事件。自此，模拟器是否合法成为世界注目的事件。



“口袋妖怪”们99年受到全世界欢迎!

第三位的事件是“谁有游戏的颁布权?”。99年日本销售中古软件(即二手软件)的问题成为热门事件。游戏公司状告经销者“销售中古软件违法”，而东京和大阪法院对同一诉讼却做了相反的裁定。

第四位的事件是“最终幻想8发售”。99年2月11日，SQUARE 公司推出了PS 用的RPG“FF8”。东京秋叶原人们排起了彻夜长队，争相购买。到目前为止，总共在日本售出350万份，在世界超过600万份。不过，游戏中有一个能使画面停止的BUG，引起了游戏者的不满。

第五位的事件是“Dreamcast 主机在欧美大受欢迎”。在日本DC 发售大约一年后，DC 开始在美发售，当天就有近一亿美元的销售额，破了纪录。发售两周后销量达51.4万台。10月1日欧洲也开始发售DC，四天发售了18.5万台。

从第六位到第十位的事件分别是：“‘口袋妖怪·金、银’大受欢迎”、“Pocket Station 发售”、“奔腾Ⅲ芯片登场”、“‘DQ7’延期发售”、“任天堂发表‘DOLPHIN’”。

这十件事中，硬件和软件的事件分别为五件，不分伯仲。

软件 SOFTWARE ENIX 2000年的计划 勇者大行动，全数冲向PS!

本刊讯 “勇者斗恶龙”系列的发行公司ENIX，除了在最近发布原本预定于去年12月底发售的“勇者斗恶龙Ⅶ”延期至今年春天发售外，另外还宣布将当年脍炙人口的“勇者”系列Ⅰ～Ⅳ移植至PS 上的计划。相信很多在任天堂时期便是“死忠”的勇者玩家们，对于这个消息的发布一定很兴奋吧(除了“勇Ⅶ”延期一事外)!这个作法不但可以节省开发成本，又可以获利，一举两得啊!此举显然是针对SQUARE 移植以前RPG 作品的做法而来，ENIX 当然不会坐视SQUARE“炒冷饭”。

除此之外，ENIX 也计划与日本电移动电话网络系统(NTT)共同合作，利用此系统提供使用者各种情报及网络上的游戏资料，另外，12月在美国创立的分公司，将负责PS、GBC 等多款游戏贩卖事宜。而在最近倍受大家关注的主机PS2上，ENIX 目前也有六款游戏在开发中。

SQUARE 利润下滑 "FF9"延期发售

本刊讯 由于近来SQAURE公司所推出的一系列游戏并没有达到预期中销量，导致利润下滑幅度很大。SQAURE预定于二月在PS主机上推出的"FF9"，也将延期至2000年财政年度中发售。

这个消息对支持"FF"系列的玩家来说可不是一个好消息。"勇者斗恶龙Ⅶ"发布延期之后，已经令不少玩家感觉失望。紧接着SQAURE也发布了延期(其实他们之前也没公布发售日)，玩家们的失望可想而知。"FF9"在PS上推出也如业内人士所料，显然SQAURE的意图是想保持销量而不致亏本。毕竟"FF9"的成本不同于一般游戏。

有消息称，目前SQAURE公司也正在积极开发PS2上的两款游戏，预定今年春天与PS2同步发售。对于明年即将开打的电玩大战，这个消息无疑是帮PS2注了一剂强心针。不过，消息至发稿之日还没有得到进一步证实。对于一向不急于加入某部新主机的SQUARE来说，这样的速度可能让人感觉不太适应。还记得95、96年SQUARE干了什么吗？它没有给PS做游戏，而是把主要精力放在SFC上，两年间做了将近10部好游戏，"前线任务"系列，就是在那个时候确立地位的。直到PS推出两年后，97年SQUARE才推出了"FF7"并取得了众所周知的成绩——当然，它是从95年就开始探索、研究PS的机能并开始做"FF7"了。

"FF9"是在轻车熟路的基础上作的，不仅成本会大幅降低，而且开发周期也不会太长，预计今年之内肯定会推出，并且不会比7、8差的。SQUARE希望"FF9"能在日本卖掉250万份以上。

至于在PS2上的"FF"系列，应该要在PS2销量达到500万台时，SQAURE才有可能把"FF"搬上PS2。以SCE对PS2主机的乐观估计，应该在明年年中之前就可以达到这个数量。如果真实如此的话，预计明年底到后年初的时候就可以看到PS2版的FF了。

"勇者斗恶龙"开拓的新分野 福岛康博社长对ENIX未来的期望



本刊讯 ENIX原订于去年12月29日发售的超级大作"勇者斗恶龙Ⅶ"，因为对游戏品质的要求，而延期到今年春天。这一延期，不但在各方引起轩然大波，也使期待已久的玩家们大失所望。对这些反应，ENIX的社长福岛康博特地针对此事做了一番说明：

■为了提升品质而延期

这次"勇者斗恶龙Ⅶ"的企划书，整体内容多达15000页，是前作的4倍。这也是"DQ"头一次变成立体映像，而游戏场景也变得更多彩多姿。但是如此庞大的工程，使公司内的制作人员即使不眠不休的赶工，仍无法在我们的预定时间内达到令人满意的水准。

我们是在1997年1月发表将在SCE的PS上推出"勇者斗恶龙Ⅶ"的消息。发表后曾在当时造成"大型软件厂商跳槽"的骚动。因为在那之前，"勇者"系列一直都是在任天堂的游戏主机上面发售的。

为什么会做出这样的决定呢？其实关于这件事，我们早在96年春天时就已经做好了决定，这是在我们研究过今后主机潮流的结果。当时，任天堂也正准备推出新主机"N64"，它不但有美丽的立体影像，性能也大大地超越PS……但是，我们无法掌握它未来的销售走向。为避免出现良莠不齐的游戏，任天堂在软件上走的是"宁缺勿滥"的精品路线，但是从整个场面来看，每种分野的游戏软件都应该要有一定的数量。因此我们认为任天堂所走的路线无法成为电玩界的主流。

■和任天堂山内社长进行两次说明

另外，和敝公司"勇者"系列齐名的超人气游戏，也就是SQAURE所出的"FF"系列，在97年2月正式从任天堂跳槽到PS上面，也是促使我们做这个决定的契机。

基本上，我们是想要在最具前瞻性的硬件上制作游戏软件。任天堂是让ENIX茁壮成长的地方，我对他们真的非常感谢。为了这件事，我曾经两次亲自到位于京都的任天堂总公司，向山内溥社长说明。

当时我也没有提硬件厂商的名字，只说我想制作"CD-ROM"的游戏，也等于间接说明我们以后不会再以"卡带"为主的任天堂上面，制作"勇者"系列的游戏。而当时山内社长很平静地回答我："你想做就做吧！"

当时，SCE希望我们在96年12月发表跳槽的声明，但是12月正是结算的时候，这样做对任天来说未免太残忍。因此我们在和SCE争执了一番后，还是决定等到过年后才发表。

■"勇者斗恶龙"未来的发展

ENIX是因为"勇者斗恶龙"而出头的，从1986年发表了第一作以来，全系列的累积销量突破了2200万套。在2000年3月期(此指1999年财政年度)的结算中，软件的销售额高达370亿日元(约合人民币30亿元)、净利润150亿日元(约合人民币12亿元)，为历年来最高。而当中有6成是"勇者斗恶龙"系列商品的成绩。

在我心中，我并不把ENIX只看成是一家软件公司，而是具有更多伸展空间的"企业"，虽然我们目前在游戏软件的发展上大放异彩，但我也不会放弃其他任何能够成长的机会。

将PC换成游戏机的五个理由

越来越多的人已经认识到：玩游戏还是用游戏机更为方便、更为精彩，而用昂贵的PC设备来游戏的话，显得有些大材小用。下面是一个名叫Jesse Berst 的美国人自己用游戏机换掉P机来玩游戏的五个理由，让我们来看看他的想法。

“随着SEGA 新一代的游戏机DC 推出，SCE 与任天堂也将于今年陆续推出新一代的游戏机。这新系统不仅在图像性能上有提高，而且使游戏机的性质扩大了。因此，我有五个将PC 机换游戏机的理由。”

新机能　3家公司的新系统都可以连接Internet，可以进行复数游戏者在线游戏。SCE 的PS2能够播放DVD 影片，并且有连接键盘和打印机的USB 接口；DC 用的数码智能照片编辑软件也正在开发中。

品质　由于使用了128位的系统，游戏机的机能大幅上升，游戏机也可以像PC 那样做出类型富的游戏。

重复　根据Yankee Group 的调查，美国约有23%的家庭拥有PC 机，而家用PC 最大的用途就是戏和娱乐。既然新的游戏主机同样能够上网浏览，那么就没必要两样全都拥有。

简单　复杂的硬件安装、长时间的软件安装，还要忍受不时发生错误的可能，这简直是在受，而游戏机插上就可以立刻游戏，相比之下，简单方便。

价格　比较高级的游戏机价格为200～400美元之间（约合人民币1600～3200元），而一台普通PC 机价格就要高很多，更别说许多价格昂贵的专用游戏配件了。

但是，游戏机并不是所有人都需要购买的东西，而且也没有这个必要。游戏机也有短处，这缺点正是它无法取代PC 的理由。

生产性　游戏主机的制造商没有形式固定的生产模式，仍然在探索阶段。几家公司的生产模也不尽相同，这个行业并没有完全成熟，有不稳定性。几年前，任天堂就一直尝试让商人相信游戏机是“玩具”这一任务。

电视对显示器　电视的解像度是没法同显示器相比的，图像和网页的清晰程度与显示器相差远，这是人们对游戏不满的主要因素。

扩张性　游戏机是一个封闭的系统，不能进行升级。虽然可以购买高速的MEDEM，但不能像P 那样增加内存和声卡等设备。

周边机器　MEDEM、键盘、SPEAKER、显示器等等PC 上通用配件，游戏机不是全部都有。

由于上网还要首先学习WINDOWS 操作，对于新人来说比较麻烦，而游戏机却可以成为替代品游戏机和PC 价格的下降，两者兼而有之的家庭正逐渐增加，PC 大人用，游戏机给孩子玩。但是，如果你想更痛快地玩游戏，还是选择游戏机吧！”

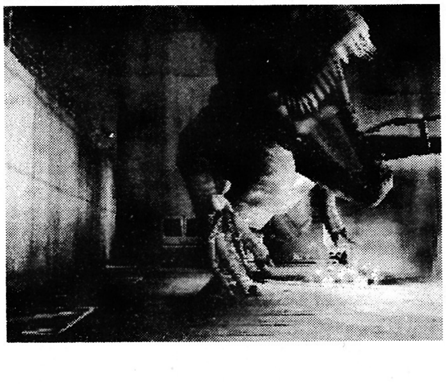
以上就是一位美国人的看法，国内的是否也这样认为，我们不得而知。但无论如何，随着我们手中用来娱乐的钱增多，和见识增加，游戏机都将在中国大地上越来越普及。

食人无数的巨大怪物占领PS2
PS2版“恐龙危机2”千禧年发售

本刊讯　日本软件公司CAPCOM 于12月7日发表一则消息，表示该公司已经正式开始投入其大受好评的AVG“游戏“恐龙危机”的续篇，预计2000年发售。

CAPCOM 这个采用“生物危机”游戏系统，并以“向巨大异形挑战时心底涌起的恐怖”为卖点“恐龙危机”，自去年7月1日发售以来即大受欢迎，到去年11月底已在日本销售了80万套欧美地区140万套，累积销售220万套，CAPCOM 并希望在1999年财政年度结束前（2000年3月前）能累积到240万套。

在其他游戏方面，CAPCOM 于日前曾发表过，预计在明年夏天发售其PS2第一作“鬼武者（暂），包括此次的“恐龙危机2”，其他还有“街头霸王EX3”等共4～5款PS2的游戏在开发中另外，在DC 的游戏方面则大约有10款对应游戏在开发，在各界许多大软件厂商纷纷退出DC 发阵营的现况中，该公司的决定令人注目。CAPCOM 的十本社长对此则表示，因为“DC 在欧美的杰出表现令人期待。”



而在CAPCOM 日前发表过将加入网络游戏的开发后，该公司便计划与日本出版公司“宝岛社”共同建构一个能同时容纳5000名玩家上网的游戏服务器，虽然目前详细情况尚不清楚，不过预计2000年3月底可以开始使用。

在游戏主机和网络发展上一直呈现积极行动的CAPCOM，其未来的动向值得大家注意。

文化不同造成误会
口袋妖怪卡片在美国禁止发售

本刊讯　任天堂公司出品的『口袋妖怪』系列产品正在美国大红大紫，全美国的孩子们对那长得奇形怪状，却又非常可爱的小妖怪们喜爱得不得了。可是事情并非一帆风顺，最近，美国却禁止其中一款名为『口袋妖怪卡片』的游戏在美国发售。

禁止其发售的原因是游戏中出现了一个『卍』字记号。亚洲许多国家中的人们都知道，这个号是佛教中表示长久和吉祥的标记。可是在没有佛教传统的美国，却认为这个记号同德国的纳粹有关。因此，而禁止该游戏发售。

这显然是由于东西方文化上的差异造成的误分，任天堂说：『这是一国文化在其他国家不通的典型例子。』现在美国还没有取消此禁令，但相信任天堂及其他的游戏厂商今后会在这面留意的。

杂谈 TALKING PS2带来的五个变革

次世代的家用游戏机将游戏的概念带到了3D的时代。我们来看看最新登场的Play Station 2带给我们的五个变革。

在TV Game业界，重大的变革不是时时都会发生的。实际上，回忆一下你最近玩过的游戏，有没有令你振奋的新技术和效果呢？通常是没有……一般来说，游戏开发技术的提高会发生在这种主机推出一段时间之后，在主机生命的后期，机能大部分已经被厂商吃透，没什么油水好挖了。

在主机新推出的那段时期，厂商都竭尽全力去摸索主机的性能以图开发出别人所没有的超凡的效果。举例来说，PS刚推出不久的时候，像这几个游戏"Jumping Flash"、"Tail of the Sun"、"潜水员的假日"和"杀戮之心"，都有着非常令人吃惊的特殊效果；同样，在PS 2推出不久之后，玩家就能再次获得"久违了的好棒的"新感觉。

PS、SS和N64的推出把我们送到了3D的游戏世界，后来DC的出现使游戏的3D效果愈加完善。PS 2的出众的机能使得程序员们能够更加自由地发挥他们的想象力来创造更加丰富完美的游戏世界。

自雅达利推出以来的家用游戏机世界，在PS 2的时代会出现五个前所未有的全新的理念：

1、Dual Shock 2(双振手柄2代)

和原来PS的振动手柄不同之处在于它的所有的按键都是带有模拟量控制的。所谓模拟量控制区别于从前的按键，原来的按键只有"按下"和"抬起"两种状态，而模拟量控制按键就可以像振动手柄的模拟摇杆一样感知按键的轻重，也就是说玩者可以控制按键的深浅，也许你现在还很难理解这种设定到底会有什么作用，但是早晚聪明的程序员会开发出来令人耳目一新的有趣游戏来利用这个功能。

这个模拟控制按键可以识别256级力度，也就是说开发者就能给256级力度赋予不同的响应方式，这样玩家和游戏机"对话"的方式就会变得很有趣。比如用在模拟人生的游戏里面，模拟按键就可以让玩家做出决定时的命令是"非常坚决"或者是"犹豫不决"(在新一代的"樱大战3"上面传说就要用到这种设定，但是DC可没有这个模拟量按键，就用DC的模拟方向摇杆来完成)。

2、通讯端口

这是一项令人振奋的设定：在从前的家用游戏上并不是没有这样的端口，但是它们通常不起什么作用。但是PS 2不同，因为它使用的是电脑界的标准接口USB和IEEE1394(也称为FireWire)，有了业界标准的普遍性这样的优势，开发和使用都将更加便利和快捷。

我们已经见过了PS的光枪，但是它的技术标准是保密的。到了PS 2的时代由于接口是标准的，所以任何厂商都很容易制造出互相兼容的外设比如鼠标等等。这样的话设备就会由于竞争而变得十分便宜，而且不会出现不兼容的情况。

最有可能出现的新外设是Sony推出的麦克风系统，配合现在正在不断完善的语音识别技术就能让玩家和游戏角色"对话"，这真是一项崭新的设定。

3、物理环境/AI(人工智能)

什么是物理环境？举例来说，比如地球的重力。我们都知道由于重力加速度的作用下落的物体会越落越快，在以前的游戏机当中当然也可以用重力加速度的公式程序来模拟这一过程，但是这势必要消耗大量的CPU时间来完成这些运算，在PS 2上面有了模拟物理环境的硬件机能，使得程序开发者不必考虑这些因素，只要像游戏机声明"这里有一个地球，有地面和重力"就可以使游戏角色稳稳当当地站在地面上了。好像上帝创造世界，他说"要有光！"于是，就有了光……

这些功能被称为"middleware"，解释成中文就大概是"中间状态生成程序"。除了刚才说过的模拟重力之外，还可以模拟诸如风、火之类的自然现象，最有趣的是还可以向游戏中"注入"无关角色，他们会在游戏世界中自由地按照某种规则行动，这样就使程序员们不知省了多少事。

4、PDA

PDA是Personal Digital Assistant(个人数字助手)的缩写。这个真正是无线的小玩艺可以把游戏扩展到游戏机之外，玩家甚至可以一天24小时地陪着游戏角色(是不是很像那些电子宠物？)

5、广播网络

就像PC游戏的网络游戏越来越壮大一样，Sony也注意到了Internet这个资源的巨大发展潜力。通过网络，玩家可以获得最新的游戏资料，也可以登录导游网站上面参加多人游戏，像赛车、足球之类都不必说，还会有网上的RPG出现。

事件 EVENT 为解决公司危机 SEGA设立子公司

本刊讯 为了改变近年来公司效益恶化的情况，SEGA公司日前发表了让软件研究开发事业部与AM设施事业部子公司化的重大决策。在将有总数60%员工的这两大部门设立为子公司后，SEGA集团未来将以网络事业为发展重心，来进行大刀阔斧的经营构造改革。

将旗下的软件开发部门与AM设施部门设立为子公司的计划将于今年实施。为了避免因软件开发的延误而导致业绩的恶化，分出各家子公司将采取明确的利润制度。此举预估能够减少2～3成的开发成本。在4月前SEGA也将针对营运状况优良的子公司公开发行股票。

在SEGA公司发表上半年度的财务报告与设立子公司的声明后，该公司的股价不但没有向下滑落，而且还较前日大幅攀升13.8%。可见大家对于改组后的SEGA公司仍是充满期待且一致看好。SEGA是否能够从低迷的业绩中咸鱼翻身呢?请大家拭目以待吧!

新闻分析

由“瀬贺”想到的

文/PINSER

随着电玩业在世界娱乐界的地位越来越高，作为发展中国家的我们也正缓慢的改变传统的看法。

日前，笔者在新华社的“参考消息”中看到这样一条消息，大意是说日本“瀬贺”公司生产的电子游戏机的事情的。这引起了笔者的兴趣，难道日本又有一家公司加入游戏主机的大战了？“瀬贺”，没听说过呀！再仔细看，那台游戏机的名字赫然就是“Dreamcast”。

这下子真相大白了，很显然新华社的记者将“**セガ**”这个词翻译成“瀬贺”了。还有可能是先将“SEGA”这个词转成“**セガ**”，再翻译成“瀬贺”的，因为日文平假名“**せが**”有“瀬贺”之意。

新华社记者的职业精神无可挑剔，在我国人民逐渐认识“TV GAME”这个事物的过程中，他们正在发挥着自己的作用。但从了解世界文化的角度说，他们的水平是不高的。本刊的读者一定都很清楚，在游戏界中，如果碰到上述单词，我们会不假思索地翻译为“世嘉”。这个公司已经陪伴了我们将近十年的时间。而对于没有接触过游戏的人来说，恐怕除了“小霸王”之外，在我国想了解其他游戏公司是很困难的。电玩迷们津津乐道的“TV GAME”在广大人民的脑袋里并不是具体的。

现在北京有不少大游戏中心都摆满了SEGA的街机，如果新华社的记者曾经去过这些游戏中心的话——至少他们应该关注一下对于他们来讲是新娱乐形式的游戏中心——一定会看得到“SEGA”字样的。作为记者能够迅速了解新事物是很基本的职业素质，然而他们并没有做到这一点，依然把全世界闻名、全国玩友都知道的SEGA公司翻译成“瀬贺”，而不是正确的“世嘉”。

这种现象说明，TV GAME在我国社会中没有地位，不被社会重视与认同。非电玩刊物的记者认为自己没有必要增加这方面的知识，所以对于类似报道中涉及电玩知识的内容往往似懂非懂，囫囵翻译了。其实很长时间以来，我们经常可以在非电玩类刊物中看到类似的不准确、甚至啼笑皆非地报道电玩的内容。还记得前几天“新闻联播”中播放“金子小魔怪”和“银子小魔怪”令日美小孩痴迷的消息么？其实这就是我们大家都熟悉，并且期待以久的“口袋妖怪·金、银”。还有什么“这个游戏是根据动画片改编而成的”等等显得不那么专业的报道。这是全社会对TV GAME认识的客观体现，并不是某几个记者水平高低的问题。

好多玩友认为是大人们不了解游戏才对游戏产生偏见，才不重视和认同游戏的。其实，这只是人们认识方面的原因，根本原因还是经济方面的。只有我国的经济发展到能够使老百姓有富余的钱对娱乐投入更多，从事这个行业的商人能够从中获得利润的话，才有可能使我国的电玩业得到真正的发展。除此之外，别无它路。

换句话说，就是我们的经济实力不足以负担电玩业的消费，这对人们的认识产生决定性的影响。不关心电玩，是因为没有能力去关心。大人们更关心其他能在国内赚到钱的行业。之所以能在“参考消息”和“新闻联播”中看到有关电玩的消息，难道是社会认识到TV GAME能给人们带来欢乐和梦想了么？当然不是。还不是因为他们听说这种“幼稚”的玩艺儿居然在外国赚了大钱！

大家想想看，为什么国内PC GAME发展得就比TV GAME快，不但有国外游戏的正式代理，还有游戏公司在制作游戏。难道因为PC GAME比TV GAME能赚钱吗？恰恰相反，在国外TV GAME所创造的利润远远大于PC GAME。造成中国与世界不同的原因就是家长更愿意花近一万元给孩子买一台电脑，而不愿意花一千元去买台游戏机。家长们用在电脑方面的花费远远大于游戏机方面，甚至后者根本就是零。其实可怜的家长没有明白，自己为了孩子着想而拒绝为其购买游戏机，但是却换了个角度、花更多的钱买了台带显示器的“游戏机”。在这样的环境下，国内的TV GAME怎么才能发展起来呢。

近几年来，几部动画大片引进之后，不是很多媒体都在说“动画片不仅仅是给小孩子看的”这样的话么。国内也仿照迪斯尼模式拍摄了“宝莲灯”。这正是因为我们能够消费的起几十元的票价，社会就会对动画电影给与重视。我们的TV GAME要走到这一步，媒体都在说“原来成年人也可以玩游戏”这样的话，道路恐怕还是很漫长的。

电玩迷兜里没钱，说话能硬气吗？

软件 SOFTWARE

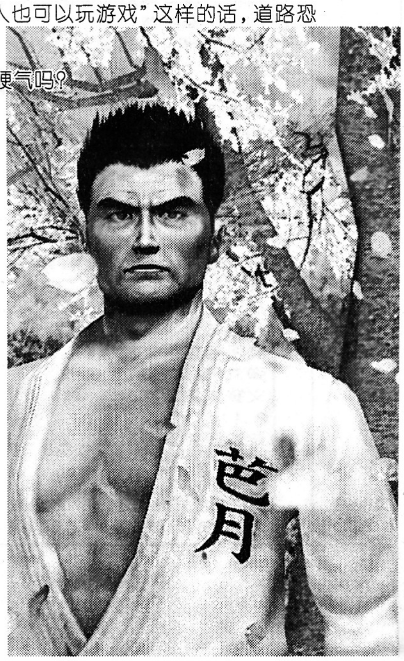
“莎木”如期发售 SEGA股价上升

本刊讯 发售日再三变化的“莎木”如期在去年12月29日发售，其品质之高令全体世嘉迷为之振奋，高高兴兴度过圣诞大假。象世嘉迷的心情一样，SEGA的股价也令人心情激动，上升了约11%。

12月29日发售的“莎木·一章 横须贺”乃此系列游戏的第一部，SEGA预计在未来四年中以每三个月推出一章的速度，陆续推出十五章。可以说这是DC用户目前最大的软件保证，也是SEGA赚钱的保证。

据称，至99底，DC在美国的销量达到了150万台。SEGA希望能在今年3月底之前，让DC在欧美的销量达到220万台，其中美国为150万台，欧洲70万台。目前，在美国的销售计划已经提前达到，而欧洲也呈良好的趋势，达到220万台的目标应该不成问题。

投资者希望在3月份“PS2”发售之后，DC仍然能保持这样的销售势头。在这样的情况下，“莎木”系列所起的作用就不言自明了。



★ SNK 打算在彩色 NGP 上推出一款以该社游戏中女性角色为主角的女性格斗游戏“SNK GIRLS FIGHTS”，预定于1月27日发售。

★ SQUARE 将在1月29日于日本横滨举办名为“SQUARE MILLENNIUM”的新作发布会。届时将有5款PS 软件、3款PS2软件以及多款WS 软件露面。其中有两款对应PS2的软件计划与主机同时推出(结稿前得到消息称，SQUARE 在PS2上推出的第一款软件是赛车游戏，名为“TYPE－S”)。而号称PS 最后、最强的软件“FF9”也将在发布会上出现。

★ 日前，宫本茂在接受瑞士某游戏杂志的采访中表示，“塞尔达传说·时之笛”的正式续篇将在海豚上推出。但是由于海豚的正式数据至今还未公布，再加上熟悉新硬件的时间，所以“塞尔达传说”的正式续篇也许要到5年后才能推出！！

★ 近日，SQUARE 宣布该社的“FF8”已在全球销售600万份，而“FF7”在97年销售570万份，至今总销量为724万份。另外，PC版的“FF8”将在近日推出。

★ ENIX 表示，该社的知名RPG“星海传说”将在彩色GB 上推出，预计今年年中发售。

★ 2月17日，SEGA 将在日本发售DC 赛车游戏“SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL”，新作将有供玩家自行创造车辆的原创“工厂模式”登场。

★ 北美最大的游戏销售商Electronics Boutique 日前表示，该公司在99圣诞期间创下了有史以来最好的销售业绩，营业总额高达2.61亿美元，而DC 及其软件的热卖则是促成这次佳绩的最大原因。

★ 日前，英国CYGNUS SOLUTIONS 宣称，他们正在进行任天堂32位掌机GB ADVANCE 开发工具的研制工作，并会在近期内测试完成，发放至加盟厂商手中。

★ NAMCO 表示，该社的第三款PS2软件“GP 500”已在顺利开发中，预计在今春发售。新作是对应SYSTEM 23基板的摩托车竞赛游戏。

★ 据源自互联网的消息称，DC 超大作“莎木”在99年12月29日至今年1月2日在日本销量为26万套。目前DC 在日本的总销量是160万台，“莎木”的普及率为16.25%，首发成绩令人比较满意。

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
酷滑板4	COOL BOARDERS 4	WAVE SYSTEM	SPG	5800日元	2月3日
GI骑师2000	GI JOCKEY 2000	KOEI	ACT	5800日元	2月3日
选择·遥控车大战2(廉价版)	OPTION·チューニングカーバトル2(廉价版)	JALECO	RAC	2800日元	2月3日
阿迪的礼物	アディのおくりもの	SCEI	PUZ	5800、振动	2月3日
破坏团体2	ブロックくずし2	タムソフト	ACT	2000日元	2月3日
疯狂攀登者2000	CRAZE CLIMBER 2000	日本物产	ACT	3980日元	2月3日
平和弹子机厅！西洋特别版	HEIWA Parlor！PRO ウエスタンSpecial	日本TELENET	SLG	5200日元	2月3日
流行音乐3·附加碟	POP'N MUSIC 3·APPEND DISK	KONAMI	SLG	2800日元	2月10日
放浪冒险谭	ベイグラント ストーリー	SQUARE	A·AVG	6800、振动	2月10日
狂野战士9	ワイルドロイド9	SCE	ACT	5800、振动	2月10日
老人的时间~姐姐、去钓鱼！~	おやじの时间~ねえちゃん、钓りいこか！~	VISIT	SPG	2800日元	2月17日
老人的时间~姐姐、花牌决胜负！~	おやじの时间~ねえちゃん、花札で胜负や！~	VISIT	TAB	2800日元	2月17日
老人的时间~姐姐、麻将决胜负！~	おやじの时间~ねえちゃん、麻雀で胜负や！~	VISIT	TAB	2800日元	2月17日
美职橄榄球 钢刀2000	NHL Blades of Steel 2000	KONAMI	SPG	5800、振动	2月17日
魔法猴子	Monkey Magic	SUNSOFT	ACT	4800日元	2月17日
疾驰赛手2000	GALLOP RACER 2000	TECMO	RAC	5800日元	2月17日
秘密基地AZITO 3	AZITO 3	BANPRESTO	SLG	6800日元	2月17日
森田和郎的麻将	森田和郎の麻雀	INTER PRIZE	TAB	3800日元	2月17日
四	FOUR	HUMAN	PUZ	2500日元	2月24日
狂风枪手	GALE GUNNER	ASCII	3D－STG	5800、振动	2月24日
创造K－1王者！	K－1王者になろう！	XING	SLG	振动、PDA	2月24日
预备2喧哗拳击	READY 2 RUMBLE BOXING	SNK	SPG	4800、振动	2月24日
奇异的吉他·附加第二混音版(暂定名)	GUITAR FREAKS·APPEND 2ndMIX(假)	KONAMI	SLG	2800日元	2月24日
华兰虎龙学园~心跳编~	华兰虎龙学园~どきどき编~	J WING	TAB	2800日元	2月24日
月神之翼~穿越时空的圣战~	ルナ ウイング~时を越えた圣战~	翔泳社	RPG	6800日元	2月24日
创造职棒监督！	プロ野球监督になろう！	BANDAI	SLG	2CD、4P	2月24日
超级机器人大战α	スーパーロボット大战α	BANPRESTO	S·RPG	6980日元	2月24日
译名无法确定	着信メロディだもん volume 3	VING	ETC	1980日元	2月24日
建设机械模拟装置·卓绝满点	建筑机械シミュレーター·KENKI いっぱい	富士通	SLG	5800、振动	2月24日
磁浮赛车3	WIP 3 OUT	SCEI	RAC	5800、振动	2月上旬
200EC7－LATTICE－	200EC7－LATTICE－	ヌーサイト	STG	5800日元	2月上旬
选择·遥控车大战 清单R	OPTION·チューニングカーバトル スペックR	M·T·O	RAC	5800日元	2月中旬
007明日帝国	007 Tomorrow Never Dies	EA SQUARE	3D－STG	5800、振动	2月中旬
弹子机厅！小职业Vol.5	PARLOR！PRO JUNIOR Vol.5	日本TELENET	SLG	2900日元	2月下旬
长尾鲛SK8	THRASHER SK8	WAVE SYSTEM	SPG	4800日元	2月下旬
实况NBA 2000	NBA Live 2000	EA SQUARE	SPG	5800日元	2月下旬
日本职业麻将联盟公认·职业麻将~免许皆传	日本プロ麻雀联盟公认·THE プロ麻雀~免许皆传	NAXAT	TAB	5800日元	2月下旬
眠之茧	眠ル茧	ASMIK	RPG	5800日元	2月
格斗游戏小子	格ゲー野郎~Fighting Game Creator~	INCREMENT P	ETC	5800日元	2月
创世骑士~众神的黄昏~	KNIHGTS OF GENESIS~神々の黄昏~	ESCORT	S·RPG	2CD、韩国	2月
麻将与花牌	アワーグラデュエーション~麻雀でポン！花札でコイ！~	KID	TAB	4800日元	2月
弹丸(暂定名)	DANGAN~弹丸~(假)	KSS	ACT	5800日元	2月
义警8第二次战斗	VIGILANTE 8 2ND BATTLE	SYSCOM	ACT	5800日元	2月
P.J's唱片	P.J's GROOVE	SYSCOM	PUZ	4800日元	2月
波波罗克罗伊斯物语2	ポポロクロイス物语2	SCEI	RPG	3CD、振动	2月
喷气机前进！	ジェットでGO！	TAITO	SLG	5800、PDA	2月
勇者传说2	BRAVE SAGA 2	TAKARA	S·RPG	7800日元	2月
战略师团－虎！虎！虎！陆战编－	战略师团－トラ！トラ！トラ！陆战编－	ダズ	SLG	5800日元	2月
机动战士高达·吉兰的野望~吉昂的系谱~	机动战士ガンダム·ギレンの野望~ジオンの系谱~	BANDAI	SLG	6800、2CD	2月

★ 日本的老字号游戏杂志，德间书店出版的“PLAY STATION MAGAZINE”和“DREAMCAST FAN”日前宣布休刊。“PLAY STATION MAGAZINE”是94年伴随PS发售创刊的，而“DREAMCAST FAN”的前身“MEGA DRIVE FAN”更有十余年的历史了。

★ 美国Mosgs公司宣布他们已开发出新技术产品“1－T SRAM”，能大幅降低SRAM(静态随机存贮器)的开发限制和成本，而利用目前的DRAM(动态随机存贮器)生产设备同样也能用于制造“1－T SRAM”、Mosgs开发的“1－T SRAM”将采用内嵌式技术，即将SRAM内嵌于半导体内，除了减少包装成本外，更加强了资料传输效能。任天堂新主机“海豚”的3D处理器“Artx－1”就将采用这种新技术，并委由NEC进行生产。NEC表示通过“1－T SRAM”技术将可大幅减少记忆体耗电量及体积，资料传输效能也能增加9倍。

★ SNK宣布他们的人气2D格斗游戏“格斗之王99”将会推出DC版及PS版，DC版预计今年3月推出，PS版则是今年春天发售。其中DC版新增了原创动画片头及原创人物和舞台，背景将改为3D制作且对应DC网络。

★ From Software公布了今年3月4日与PS2主机一月发售的第一人称动作RPG“Eternal Ring”的新画面，这款游戏与他们在PS上的“王国禁地”很类似，不过画面更为华丽。

★ ASCII预计在今年3月发售PS版“RPG工具4”，预定售价为6800日元，其中备有召唤魔法画面用动画供玩家使用，而双CD的容量中有1张CD几乎全部是图形制作工具。

★ 光荣在8月11日公布第一款PS2游戏“决战”后，年前又公布了第二款PS2游戏，以三国时代为背景的3D格斗游戏“真·三国无双”。由“三国无双”、“桔酒醇香”的开发组W－Force负责开发。本作中除了格斗之外，还加入了模拟及动作要素。

★ 在日本负责任天堂64DD网络规划的Landnet公司表示，只要是用64DD上网的玩家，均可利用64DD的网络功能下载任天堂红白机的模拟器及对应软件，重温8位机时代的快乐时光。

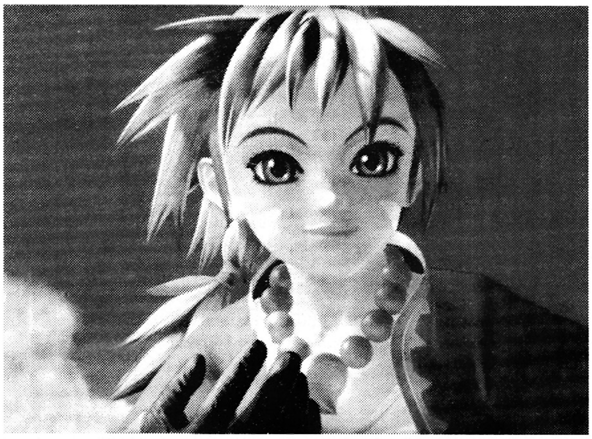
★ 有传闻KONAMI正在开发“恶魔城DRACULA”系列的最新作“新·恶魔城DRACULA X”(暂定名)。这款游戏摒弃3D方式，改为2D表现。尚不清楚其开发平台，发售日及售价等具体情况，KONAMI方面也未发表任何正式消息。

★ CAPCOM宣布他们在DC上推出的新形态格斗游戏“Power stone”被选为美国哥伦比亚电视网(CBS)年度评选最佳游戏(1999年)。CBS每年年底均会评选北美年度最佳游戏，具有极大影响力，至今已举办了8届。

以上一句话新闻为野原广志和PERFECT友情提供，特此致谢！

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	生物危机·代号维罗尼卡	BIOHAZARD CODE :Veronica	DC	CAPCOM	ETC	2CD、振动	2月3日
	流行音乐3·附加碟	POP'N MUSIC 3·APPEND DISK	DC	KONAMI	SLG	VM、振动	2月10日
	劲舞革新版 二度混音DC版(暂定名)	DANCE DANCE REVOLUTION 2ndMIX Dreamcast Edition(假称)	DC	KONAMI	ACT	振动、跳舞毯	2月17日
	世嘉GT·认证特别版	Sega GT Homologation Special	DC	SEGA	RAC	振动、通信	2月17日
	环	リング	DC	角川书店	AVG	6800日元	2月24日
	格雷姆的迷路小孩	ゴーレムのまいご	DC	CARAMEL POT	A·PUZ	振动、通信	2月24日
	空中舞蹈F	エアロダンシングF	DC	CRI	SLG	振动、通信线	2月24日
	大神一郎奋斗记～樱大战歌谣会“红蜥蜴”～	大神一郎奋斗记～サクラ大战歌谣ショウ“红蜥蜴”より～	DC	SEGA	ETC	5800、2CD	2月24日
	迪迪行星	Dee Dee Planet(ディーディープラネット)	DC	SEGA	ACT	振动、通信	2月24日
	通信对战 大雪战	通信对战ロジックバトル大雪战	DC	FORTY FIVE	PUZ	振动、通信	2月24日
	财宝打击	トレジャーストライク(TREASURE STRIKE)	DC	KID	ACT	振动、通信	2月
	超级吸引力 柔柔	スーパーマグネチック ニュウニュウ	DC	元气	ACT	振动、通信	2月
	运送者	CARRIER	DC	JALECO	A·AVG	振动、VGA	2月
	世界足球～参加者募集～	www.SOCCER～参加者募集～	DC	HAPPY?	不明	5800日元	2月
	顶级拉力2	TOP GEAR RALLY 2	N64	KEMCO	RAC	6980、卡带	2月上旬
	模拟城市64	SIM CITY 64	64DD	NINTENDO	SLG	专用磁碟	2月
	马里奥艺术家·多边形工作室	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	64DD	NINTENDO	不明	专用磁碟	2月
	B比格曼爆外传V	Bビーダマン爆外传V ファイナル メガ チューン	GB	MEDIA FACTORY	不明	3980、卡带	2月4日
	F1世界大奖赛GBC版	F1 WORLD GRAND PRIX for GAMEBOY COLOR	GB	VIDEO SYSTEM	RAC	4300、卡带	2月10日
	超越战斗EX	メタファイトEX	GB	SUN SOFT	不明	3980、卡带	2月25日
	传统花牌GB	本格花札GB	GB	ALTRON	TAB	卡带	2月25日
	麦德罗特(头盔版)	メダロット·カードロボトル(カブトバージョン)	GB	IMAGINEER	不明	3980、卡带	2月25日
	麦德罗特(凤翅装饰版)	メダロット·カードロボトル(クワガタバージョン)	GB	IMAGINEER	不明	3980、卡带	2月25日
	土式九球	ファンク ザ 9ボール	GB	タム	SPG	3980、卡带	2月中旬
	袖珍职业摔角·完美的摔角手	ポケットプロレス·パーフェクトレスラー	GB	J WING	SPG	3980、卡带	2月下旬
	译名无法确定	メタモード	GB	KOEI	不明	3980、卡带	2月
	极速冈萨雷斯·阿斯泰克大冒险	スピーディーゴンザレス·アステカアドベンチャー	GB	SUN SOFT	不明	3980、卡带	2月
	走！搭车旅行2	GO!GO!ヒッチハイク2	GB	J WING	不明	4500、卡带	2月
	～语乐王～探戈！	～语乐王～TANGO!	GB	J WING	不明	3980、卡带	2月
	突击！啪啪啦队	突击！パッパラ队	GB	J WING	不明	4500、卡带	2月
	对战旅鼠	VS レミングス	GB	J WING	不明	4500、卡带	2月
	塞尔达传说·不可思议的树果～力之章～	ゼルダの传说·ふしぎな木の实～力の章～	GB	NINTENDO	A·RPG	3800、卡带	2月
	柏青嫂 阿尔塞王国 袖珍版AZTECA	パチスロアルゼ王国ポケットAZTECA	NGP	アルゼ	TAB	卡带	2月10日
	神机世界·进化～无边无际的迷宫～	神机世界EVOLUTION～はてしないダンジョン～	NGP	SNK	RPG	3800、卡带	2月10日
	吃惊人2000万岁！完美的节日	ビックリマン2000ビバ！ポケットフェスチバァ	NGP	セガトイズ	不明	卡带	2月
	涡卷～电视怪奇篇～	うずまき～电视怪奇篇～	WS	オメガ ミコット	不明	3500、卡带	2月3日
	超兄贵－男之魂札－	超兄贵－男の魂札－	WS	BANDAI	不明	3980、卡带	2月10日
	对局围棋 平成棋院	对局围棋 平成棋院	WS	SUCCESS	不明	4680、卡带	2月17日
	奇异的巴斯鱼WS版(暂定名)	FISH FREAKS Bassrise for WonderSwan(假题)	WS	ベック	不明	3800、卡带	2月24日
	自用花牌	花札しようよ	WS	SUCCESS	不明	3800、卡带	2月24日
	诞生～Debut～WS版	诞生～Debut～for WonderSwan	WS	BANDAI VISUAL	不明	4200、卡带	2月24日
	326 WS版	326ふぉ～わんだーすわん	WS	MEGA HOUSE	不明	4200、卡带	2月24日
	仙界传～TV动画仙界传封神演义～	仙界传～TVアニメーション仙界传封神演义より～	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	2月下旬

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为1月10日。表中游戏的发售日有变动的可能性。



穿越时空

~最强最后的时空揭密~

虽然远没有FF炒得那么热，但是“时空”系列的口碑却相当之好。自本刊上期登载了“穿越时空”的攻略后，许多朋友在“排行榜”的选票中表示对“克鲁诺”的文章非常满意，也有不少热心读者来稿介绍自己的游戏心得和体会。现在作者再接再厉，继续为大家撰写了攻略补遗，其中涵括合体技、多重结局、幻兽等游戏中的热门问题，对于“时空”迷的关心问题给予了解答和澄清。

PS	厂商 SQUARE	类型:RPG
	发售日:99.11.18	其它:对应振动手柄

两个时空，两种记忆，在宛如梦境的世界中畅游！

合体技一览

与前作类似，合体技的发动需要每个参加者具有充足的行动力和元素等级，但由于角色有44个之多，使得组合的方式变得非常多。在战斗过程中，只要必须的角色出场，而且满足发动条件，原来的必杀技名称就会发生变化，选择这变化后的名称便会使出合体技。合体技见下表。

收集对话窗口

如果你觉得木棍加树叶的信息窗口太过单调，可以进入菜单中的Option，选第二项右侧的功能自行设定。不过大部分样式需要在游戏过程中收集，具体地点如下：

●**アイアンブレード**:游戏初期已经拥有。

●**アルニアンウッド**:游戏初期已经拥有。

●**シンプルライン**:刚开始的时候，与**レナ**交谈时获得。

●**ティーフォースリー**:“**テルミナ**(Another)”的蛇骨铜像左边有座民宅，在屋外的阴影里藏有一个人(画面中看不见)，与其交谈即可得到。

●**メメントの森**:在“影切**りの**森(Another)”中，利用花粉香气将红色生物引诱到尽头，喂给四脚植物吃掉，再调查就会拿到。

●南国日和:如果选择不帮“**キッド**”解毒的分支，与**ママチャ**交谈即可得到。

●**ガルドビアステッチ**:如果选择帮“**キッド**”解毒的分支，**メル**会拿给你。

●**レッドビジョン**:变成**ヤヤネコ**的身体以后，在Home世界的“溺**れ**谷”恐龙头骨背后找到。

●**モンスターマウス**:第一次来到“海上欢乐街”并被变成猫的时候，先和厨房外的猫谈话，然后从门边的小洞进入厨房，在宝箱里取得。

●**スネークオーブ**:打倒“世界**のへそ**(Another)”所有的敌人，在树枝上取得。

●**トラベルチャンス**:获得黑龙的认可以后，返回Home世界的“**マブーレ**”与洞里的探险家交谈。

●星**のおみやげ**:星**の**子加入后，回到“天龙**の**岛(Home)”，在山顶平台上找勘探员谈话即可。

●**パレポリスチーム**:跟蛇骨馆二层图书馆小桌后面地下室内的生物谈话就会拿到。

找到这种“窗口”之后，在物品、元素栏中是找不到的，只有在更改时才能看到，请注意查收。

吸取元素与召唤兽

游戏中有一种“陷阱元素”(trap)，某功能比较特殊，可以将敌

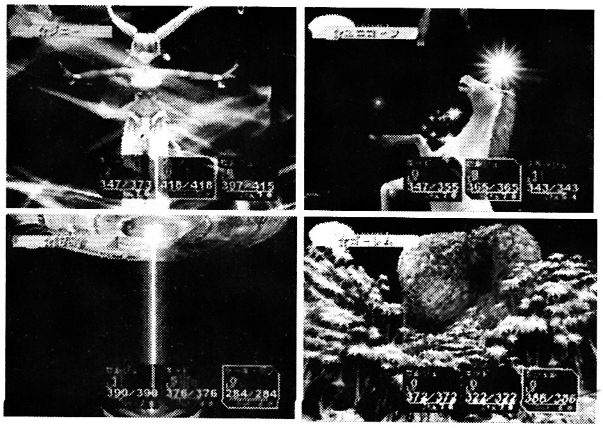
技名	属性	组合方式
エックス斩**り**	红	**セルジュ** LV3 必杀技(**ダッシュ**斩**り**)+**グレン** LV3 必杀技(**ハードヒット**)
ドラゴンブロ	绿	**カーシュ** LV3 必杀技(**ドラゴンライド**)+**ゾア** LV7 必杀技(**アッパーボム**)
W**スティール**	红	**メル** LV3 必杀技(**ぬすむ**)+**キッド** LV3 必杀技(**スティール**)
ソードストーム	黑	**アルフ** LV5 必杀技(**トウソード**)+**スネフ** LV7 必杀技(**ソードボックス**)
ダークスパイラル	黑	**イシト** LV7 必杀技(**フルショット**)+**ギャダラン** LV7 必杀技(**ダークバースト**)
カブファイナル	绿	改良种**フイオ** LV7 必杀技(**ぱたんぱたん**)+**カブ**夫 LV7 必杀技(**カブマジック**)
ドラゴンライド	黄	**リーア** LV7 必杀技(三段蹴**り**)+龙**の**子 LV7 必杀技(**ビッグマム**)
真龙剑	白	蛇骨大佐 LV5 必杀技(真空刃)+**ラディウス** LV7 必杀技(真气波)
フラメンゴ	红	**スラッシュ** LV7 必杀技(**ショックノイズ**)+**ミキ** LV7 必杀技(**エアリアル**)
ゼット斩**り**	蓝	**セルジュ** LV7 必杀技(**スカイアロー**)+**キッド** LV5 必杀技(**レッドニードル**)()+**ソイソー**LV3 必杀技(**ダッシュ**斩**り**)
ミックスデルタ	白	**セルジュ** LV5 必杀技(**シャイニング**)+**ラズリー**LV7 必杀技(**ラズフラワー**)+**レナ** LV3 必杀技(乙女**のビンタ**)

注:在使用组合技“ミックスデルタ”之前，必须让スプリガン先用特技变身成ソイソー，然后再积蓄元素等级。

方施放的元素吸收并归为己用，特别是在收集召唤兽时，必需要用这种方法。

全部12只召唤兽中，有7只是在打倒神龙时自动获得的，其余的则藏在某几个敌人身上。首先，你需要在Another世界的**マブーレ**购买一些这种陷井元素（获得黑龙认可以后才会出现卖货的亚人），注意在它们的名称之前都有"↓"作为标志。其次，要在特定地点找到特定的怪物，在战斗中，设法令屏幕左上角环境属性的内圈、呈现出与召唤兽相同的属性色。比如要吸取"红"属性的"☆マリ ート"，就要让环境属性的内、中圈呈现红色。然后使用专门吸收该召唤兽的陷井元素（该元素必然与召唤兽同属性），这样对方便会使出召唤兽，然而在它攻击到你之前，就会被吸入封印罐。战斗一结束，你就能装备了。召唤兽获取方法见本页下表。

下文所写的是笔者遇到的情况，其实能吸取召唤兽的地点并不是唯一的，而当条件满足之后，敌方使用召唤的概率似乎不是100%，但至少在80%以上。如果敌方队伍中有其他属性的怪物，那出现概率就难以预料了。



在战斗中要使用某个召唤兽的时候，先要让环境属性全部变成与该召唤兽相同的属性色，例如要使用"蓝"色的召唤兽，就要让三层环境属性都变成蓝色，然后才能发动（当然也要有足够的元素等级）。

某些稀有的元素也可以用"陷井元素"吸收得到，只是不必去凑环境属性了，直接扔出去就OK了。

"虹色の贝壳"与强力武器打造

前作中只有一个"虹色の贝壳"，极其珍贵，而现在则多得不怎么值钱了（开个玩笑，其实是比较难得的合成原料）。下面列出了一些取得的方法，供玩家参考。

1."**テルミナ**（Another）"通向武器屋的路口有个卖食品的摊位，吃过之后可以回复体力。在**セルジュ**恢复原貌以后再来吃，会吃出一个"虹色の贝壳"！不知是否会损牙齿的HP。

2. 先和Another世界"**アルニ村**"酒场柜台边的女子交谈，然后回HOME世界与同一人交谈，得到"**白い诗集**"，最后把诗集给Another世界的那个女子就会得到"虹色の贝壳"。

3.HOME世界"**亡者の岛**"有许多可以炸开秘穴的灯笼状敌人。在较深处还可以发现一幅盔甲。把那种敌人引到盔甲旁杀死，盔甲就会"苏醒"，打烂它即可获得"虹色の贝壳"。

4. 救助**リデル**的过程中，在"蛇骨馆（Another）"地下一层右边可以推动石像的房间里，先把墙上的"**饰り物の盾**"放到缺盾牌的盔甲手中，再按下左边柱子上的暗藏开关，而后把石像推进固定位置，就可以穿过暗门，从宝箱里取得一个"虹色の贝壳"。

5. 在争取土龙的认可过程中，第一次跳进流沙坑并从喷沙口飞出之后，与右上方的调查人员多次交谈便获赠"虹色の贝壳"。

6."时间要塞**クロノポリス**（Another）"3F的宝箱中。

7. 游戏后期，进入**キッド**的过去（具体条件参阅仲间一览），发现这里竟是一代女发明家的屋子。在二层右边卧室打倒怪物，调查房间内的床铺吧。

8. 脱离**キッド**的过去使她重新加入之后，带上她前往"蛇骨馆（Another）"**ルチアナ**的试验室还能得到一个"虹色の贝壳"。

9."海月海（Another）"上下两层各有一只宝箱中放着"虹色の贝壳"。

10. 在"**星の塔**（Another）"共有三只放有"虹色の贝壳"的宝箱：第一只在一道分成若干层的瀑布后面；第二只在一个有许多圆台和梯子的房间里；最后一只就在下一间屋子的右上角。

11. 在"海上欢乐街**ゼルベス**（HOME）"的赌场里，第一次拿到的一级奖品就是"虹色の贝壳"。

当然，单纯依靠"虹色の贝壳"是无法合成武器的。玩家必须在取得黑龙的认可后，回HOME世界的"**マブーレ**"，与龙洞里的人交谈，花上10000G买下一把锤子。接着则需带上**ザッパ**去Another世界的"**テルミナ**"，与另一个自己相见，从而触发情节。此后，"虹色の贝壳"就能被加工成各种装备了。

打造"虹"之武器的"辉"之素材

当你发展完情节，可以用"虹色の贝壳"打造武器时，但玩家

唤兽名称	属性	等级	获　取　方　法
☆Gフロッグ	蓝	7	第一次进入"死炎山（Another）"之前，在"水龙の岛（Home）"打败水龙的时候获得。
☆テラホエール	蓝	8	为了获得六龙的认可而第二次打倒水龙时获得。
☆マリード	红	7	HOME世界的"死炎山·西"入口处就有一只类似狼的怪物（**ドギイ**），从它身上可以吸取到。
☆サラマンダ	红	8	争得六龙认可的过程中，打败"死炎山（Another）"内的炎龙即能得到。
☆ゴーレム	黄	7	刚进入Another世界"**ヒドラの沼**"的那个版面内，在中部有一只类似于蝎子的怪兽（**センテイ**），从它身上可以吸取到。
☆雷蛇	黄	8	争取六龙认可的过程中，在"土龙の岛（HOME）"打败土龙便会获得。
☆ソニア	绿	7	在"世界**のへそ**（HOME）"有一种叫**ングヘッグ**的怪物，从它那里可以吸取到。
☆ジニー	绿	8	争取六龙认可的过程中，打倒绿龙的同时获得。
☆访问者	黑	7	"溺れ谷"的"**カゲネコ**"怪物会用这种召唤。
☆ジ·エンド	黑	8	战胜黑龙的同时便能得到。
☆ユニコーン	白	7	在"溺れ谷"找一种叫"**ニワトリス**"的敌人，从它身上能够吸到。
☆セインツ	白	8	战胜天龙时就会得到。

也许会因为缺少"辉"之素材而发愁。辉之素材共有六种，分别对应六种属性，每件"虹"之武器都需要把六种素材配齐，所以辉之素材几乎是与"虹色の贝壳"同等重要的物品。

取得辉之素材最方便的途径就是用召唤兽打倒敌人。打倒几个敌人就得到几个与召唤兽同属性的"辉"之素材。比如在一场战斗中用蓝属性召唤兽打倒了两个敌人，战斗之后就获得两个蓝属性的"辉"。

多结局概述

上月的流程功略中提到过 Bad ending 和 Good ending，也就是在最终 Boss 战过程中，是否用**クロノクロス**将其击倒。其实本作也是有多重结局的，但是其他的结局必须在第二次游戏时才能看到。总体来说，就是读取通关进度，选 New game，这样在游戏初期就能转换时空去与 Boss 对决。同时也可以不管 Boss 先发展情节，像前作一样，在情节发展的不同阶段去打 Boss 便能出现不同结局。下面是一些例子：

1. 开发室：

游戏刚开始没有任何人加入的情况下，让**セルジュ**与 Boss 单挑。胜利后就能看到开发者的情况。

2. アカシア大帝国：

在**レナ**成为仲间的情况下，第一次侵入"蛇骨馆(Another)"之前打倒最终 Boss。结果**ヤマネコ**被打倒并取得"**冻てついた**炎"，**アカシア**大帝国建立了。

3. エレメント屋的店员：

キッド中毒以后，前往"古龙**の**岩"以前这段时间内，选择帮**キッド**解毒，然后去打倒 Boss。这样**キッド**会在"**テルミナ**(Another)"买**エレメント**的店里帮助买东西。

4. ピエール前往"古龙の岩"：

先要令**ピエール**成为仲间，在**キッド**中毒以后，前往"古龙**の**岩"以前这段时间内，选择不帮**キッド**解毒。打败 Boss 后，**キッド**会被**イシト**治好，**ピエール**则要去"古龙**の**岩"。

5. 加入乐队：

侵入"蛇骨馆(Another)"的时候选择使**スラッシュ**加入的分支，而后再选择帮**キッド**解毒，并在"**ヒドラの**沼(Home)"收得**ラズリー**，等**キッド**一康复就去打最终 Boss，结果众人都加入了**スラッシュ**的乐队，**キッド**还会唱歌。

6. セルジュ成为贤者：

ツクヨミ是仲间的时候打败 Boss。于是有着**ヤマネコ**身体的**セルジュ**成为贤者，**ザッパ**、**ファルガ**、**ラディウス**三人则与有着**セルジュ**身体的**ヤマネコ**和**キッド**战斗。

7. キッド与セルジュ的对决：

第二次侵入"蛇骨馆(Another)"并救出**リデル**之后打倒最终 Boss。最后，**ヤマネコ**军会与蛇骨大佐的军队交战。

8. ツクヨミ与キッド的对决：

ツクヨミ离开队伍以后，**セルジュ**恢复自己的身体以前打倒最终 Boss，就会看到**ツクヨミ**与**キッド**的对决。

9. 蛇骨馆变成幼儿园：

取得六龙认可并进入"神**の**庭(Another)"之后，打完"时间要塞**クロノポリス**(Another)"之前去打最终 Boss，结果众人捐资成立了"蛇骨幼儿园"，其中竟然还有星**の**子的同伴。

10. エルニド人类的灭亡日：

时间要塞**クロノポリス**(Another)"的情节完成以后打倒 Boss，世界被亚人所统治，若干年过去了，**ツクヨミ**来到"风鸣**きの**岬"为**セルジュ**的坟墓献花。



日刊"ファミ通"中"穿越时空"的广告插画。这是月龙出现前黑龙登空的景象。想必各位已经在游戏 CG 中领教过了。

虽然写了这么多，但仍然不敢肯定只有这么多，各位玩家可以依照前面提到的总体方法自行试验，说定会有意想不到的收获呢！

更改主人公的姓名

在突破了 Another 世界的"时间要塞**クロノポリス**"以后，前往"星**の**塔"之前，回到"蛇骨馆"二层左边的图书馆，调查下层小桌子后面会发现地道。里面只有一只怪物，与它谈话就能改名了。

而二层右边的房间里需要把四个雕像推入地面的小坑，然后从背面打开宝箱(否则一落千丈)，看到留给**カーシュ**的便条，可以带着他去"亡者**の**岛"(详见**カーシュ**第七级必杀技取得方法)。不过没有这段情节也可以去"亡者**の**岛"。

究极"龙之剑"的入手发

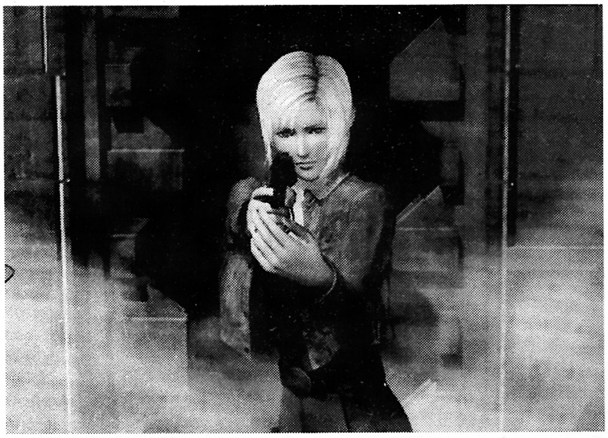
游戏初期，来到"**テルミナ**(Another)"的时候要选择让**アレフ**加入的分支。这样等进行到后期，带着他到"**テルミナ**(Another)"的墓地，从右边的小路绕到守墓者小屋底下，再到中间贝壳形的墓前，调查竖在那里的剑就能获得龙之剑(双剑)，它的攻击力甚至强过**アレフ**的虹之武器。

"超时空之钥"的续作是？

正像大多数人认为的那样，我也把"穿越时空"(英译：Chrono Cross)看成是"超时空之钥"的第二代作品，但前不久从一个日本的个人主页上看到这样一种观点："Chrono Cross"是第三代，二代应该是一款叫做"**ラジカル・ドリーマーズ**"(英译：Radical Dreamers)的游戏。这是个文字冒险游戏，是通过人造地球卫星信号下载到 SFC 上来游戏的。据说有人对"Radical Dreamers"和"Chrono Cross"进行过比较，发现二者在音乐等方面有许多相同之处。而且已经有人把此游戏的 ROM 放到了网上，喜欢模拟器的玩家可以去找找。

文/克鲁诺　责编/PERFECT

Home 就是主人公最初所在的世界，Another 则是与之平行的另一个世界。本文会在地名后面用英文标明，以便读者阅读。



寄生前夜 2

~阿娅的冒险日志~

科幻题材的异色 RPG“寄生前夜”的续作终于在 99 年末发售了。新作淡化了许多 RPG 的成分,转而加入了 AVG 的横列。今次我们将针对游戏系统和秘密展开研究,相信诸位 PE 玩家一定会在下文找到自己想要的东西。另外,如果版面允许的话,本刊还将于下期杂志中刊登 PE2 的情节以及一些有趣的花絮内容,望大家留意。

PS	厂商 SQUARE	类型:AVG + RPG
	发售日:99.12.16	其它:对应振动手柄

不仅是动物,由线粒体引起的人类异化也接踵而至……

初期的冒险会轻松许多吗?

利用靶场中的奖励可以得到 BP 和回复道具

在 M.I.S.T B1 的靶场(Shooting Gallery)可以进行射击训练,并根据玩家的表现给予 BP 或物品作为奖励。这可是初期熟悉战斗系统和获得 BP(金钱)的最佳途径,好好利用吧。

第一级水平(LV1):

8000~8999 分:100 BP

9000~9999 分:200 BP + 50 发“9mm **ヒドラ**”

10000 分以上:300 BP + 50 发“9mm **ヒドラ**”

第二级水平(LV2):

16000~16799 分:100 BP

16800~17399 分:200 BP +“**リンゲル液**”

17400 分以上:300 BP +“**リンゲル液**”

第三级水平(LV3):

3900~45999 分:100 BP

46000~49999 分:200 BP +“**ハンターゴーグル**”

5000 分以上:300 BP +“**ハンターゴーグル**”

阿娅也能得到斯考尔的“枪刃”?

通关后将追加 3 种模式和威力强大的枪支

通关一次之后再读取那个通关进度,可以选择三种难度的 New Game:

1.Replay Mode(重演模式):难度与原来一样,并可以继承所有遗留下来的 EXP 和 BP。

2.Bounty Mode(奖金模式):难度提高一级,只能继承遗留 EXP 和 BP 的一半。

3.Supportless Mode(无助模式):难度最高,初期 MP 只有 10 点,继承遗留 EXP 与 BP 的四分之一。而且这种模式只有在真实结局的前提下才会出现。

此外,根据玩家在游戏过程中的表现,也就是获得道具的数量,AYA 还可以获得奖励武器。

奖励 A:MM1,轮转式榴弹发射器,一次装弹 12 发,可大大提升射速。各项性能指数是:Caliber 40mm、Capacity 12 rounds、Weight 900、Range 350、Rate 12。

奖励 B:ハイペーベロシティ,小型电磁炮,使用时要按住 R1 键,蓄能一段时间才会发射,破绽极大,但只要发射就会得到惊人的伤害力,眼前的一切都将受到 2000 点以上的伤害。各项性能指标如下:CaLiber 20mm、Capacity 100 rounds、Weight 881、Rangs 1000、Rate 7。

奖励 B:ガンブレード,即“FF8”中斯考尔手中的枪刃,可以装填“**バックショット**”、“**F.フライ**”、“**R.スラッグ**”三种子弹。战斗中用 R2 键可以橡枪一样进行单射,R1 键则是劈砍。如果在挥刀过程中按下 R2 键,则能大大提高攻击力(与 FF8 一样!!)。性能指标如下:Gauge Blade/12、Capacity -/12 rounds、Weight 579、Range 2/100、Rate 2/36。

最后要说明的是,第二轮游戏中,在的“火器管理室”内可以买到 Aya 最终战后随身携带的道具。

哪种枪支的改造附件最多?

M4A1 的 6 种附件性能

本作中武器、防具的改造已经比较淡化。护甲只有一种附件“**セカンドポーチ**”,其作用是为防具增加一个兜,提高在战斗中使用道具数量。武器中仅有三种可以改造分别是 MP5A5、P08 和 M4A1,其中 M4A1 的选择余地最大,改造附件如下:

M4A1.M クリップ:装弹量增加 30 发,可装备两个(最多 90 发);

M9:为 M4A1 增加一把刺刀,按 R2 键进行攻击;

M203:加装榴弹发射器;

ハンマー:加装电击器,电击可令敌人陷入麻痹状态;

パイク:加装火焰喷射器,火焰的连续攻击可令攻击力提高;

ジャベリン:加装激光枪。

任何两种部件都不能同时装在一支 M4A1 上,更换新的附件后,原来的附件就会回到道具栏中,不会遗失,非常方便。

线粒体会令阿娅更加强大吗?

一定修得隐藏魔法!12 种魔法的作用剖析

本作中的魔法被称为 P.ENERGY。魔法共有 4 种属性,当每种属性初期的两种魔法都达到 LV3 时,第三种隐藏的魔法就会出现。在游戏初期,大多数魔法都不能使用,必须先将其复活,再逐步强化。当然,复活和强化都要用 EXP 来换取(同时还能提升一定的 MP 上限)。战斗中先用△键呼出菜单,找到对应魔法后再按□键即可发动。不过每种魔法在发动时都有一段硬直时间,硬直时间的长短与消耗的 ATP 成正比。

1.パイロキネシス:线粒体继续热量,向正前方发射火球进行攻击,随等级提升可以进行火球连射并加大射程,最多三连发。

2.コンバッション:对前方扇形区域内的敌人作全体攻击,



随等级提升加大攻击面积和攻击力。

3. インフェルノ：这是 Fire 属性的究极魔法，只有前两种魔法都强化到 LV3 才会出现。它利用周围空气中微生物体内的放射性物质，诱发核裂变，进行满屏攻击（地图武器?）等级越高攻击力越强。

4. メタボリズム：水属性（Water）状态回复魔法，可以解除所有状态（要是中了"沉默"无法使用魔法可就没辙了），并能维持一定时间内不受状态攻击影响。

5. ヒーリング：HP 回复魔法，随等级提升增加回复量。

6. ライフドレイン：水属性究极魔法，通过遥控并掠夺周围生物的线粒体来回复自身的生命力，同时伤害其他生物。随等级提升能获得更大的效果范围和更强的吸血效果。但只有在其它水属性魔法都强化到最终型态时才会出现。

7. ネクローシス：风属性（Wind）攻击魔法（更象是雷系魔法），向正前方发射，随等级提升增大射程及攻击力。

8. プラズマ：以自身为中心向周围作扩散型电气攻击，被击中的生物会有短时间的麻痹。等级越高，电气扩散范围越广。

9. アポビオーシス：风属性究极魔法，通过破坏敌方的神经系统使之失去行动能力。等级提高，魔法的效果范围变广，令敌方的硬直时间更长，但同样也要先把其它风属性魔法修到 LV3。

10. アンチボディ：地属性（Earth）防御魔法。使用地球磁场提高自身防御力，随等级提升可以增长效果时间。

11. ユナジーショット：在一定时间内，用电磁力提高弹丸射速，从而提升攻击力。随等级提升能延长作用时间。

12. ユナジーボール：地属性究极魔法，其它地属性魔法都达到 LV3 时才会出现。它能够在身体周围生成保护光球，对接近的敌人给予攻击，等级越高光球越多。

由于复活或者强化魔法的同时可以加满 MP，所以最好别在 MP 很多时进行，至少也要先用魔法加满 HP，再去复活或强化。

除了 EXP，还有一些特殊物品可以交换魔法，详见下文。

无需 BP 也可以复活隐藏魔法？

4 种稀有道具的藏匿地点分别是……

如果玩家在游戏中认真寻找的话，先后会拿到 4 种特殊物品，它们分别是："**ホーリーウオーター**"、"**メデイソン・ウイール**"、"**オフダ**"、"**スカル・クリスタル**"。它们的装备效果和使用效果都是"????"，下面将对其效果及取得方法加以说明。

1. ホーリーウォーター

装备效果：防御力提升

使用效果：把水属性魔法复活或强化一个

取得方法：在西部小镇（DRY FIELD）的接待室（Lobby）拿到"**ブロンコマスターキー**"之后，用它打开二层贮物室的门，对（30）处的保险柜输入密码 4487 就能获得。

2. メデイソン・ウイール

装备效果：战斗结束后可能获得更多的战利品（会在奖励窗口的右下角弹出额外的信息）

使用效果：把风属性魔法复活或强化一个

取得方法：在地下掩体三层（B3 SHELTER）的垃圾倾倒室（Dumping Hole），在倾倒室以及门外的走廊上两次打倒 BOSS 后，回到最初落进倾倒室的地方（45），从铁箱里取得。

3. オフダ

装备效果：增加魔法的攻击力

使用效果：将地属性魔法复活或强化一个

取得方法：从地下掩体经过满月之门返回西部小镇 DRY FIELD 的下水道之后，在给水塔（WATER TOWER）上会遇见 PIERCE。先帮他解决周围的怪物，交谈后，发现他因被毒液麻醉而晕倒。这时去四号房（ROOM 4）门外的自动售冰机（50）买个冰袋，然后回去给 PIERCE 使用（动作不能太慢，否则冰袋会化成水袋）。如此反复三次，最后 PIERCE 就会把"**オフダ**"赠予 Aya，前两次可以得到恢复道具。

4. スカル・クリスタル

装备效果：攻击力加强

使用效果：将火属性魔法复活或强化一个

取得方法：首先，必须待情节发展到 SHAMBALA 在（62）处是一座平顶的石台，上面有黄、蓝、红、白四个踏板，依次踩蓝色 6 次、白色 2 次、红色 3 次、黄色 5 次，前方的石像就会升起并露出开关。那个开关控制着（75）铁桥的位置，以便登上（74）处的小岛。由地道口进入小岛内部，打死水中冒出的所有敌人再调查水池即可。

所谓的装备效果，是指把该物品放入外衣的口袋里，在战斗中获得的效果。而使用效果则是针对某属性魔法的复活或强化，而且是以低级优先。也就是说，当对应属性魔法都没有复活时，使用物品会令第一种复活；当前两种魔法都已复活之后，使用物品则令等级较低的那个强化……总之，是看哪种情况所需的 EXP 少。

Douglas 的狗会被巨兽杀死吗？

必须尽快消灭西部小镇的喷火怪兽

西部小镇 DRY FIELD 的最后一个 BOSS 是一只会喷火的巨兽。AYA 必须在六号房间门外与其周旋。如果打得足够快（好像是在 3 分钟内对它造成一定的伤害），它的脸部会流血，直至被消灭。否则它会离开，而并不是被杀死。

在第一种情况下，Douglas 的狗不会死去，Aya 还可以在离开小镇前去 Douglas 卖武器的屋子找他谈话，然后从旁边的铁箱里拿到一支弹仓极大的手枪"M950"。此后，在情节发展到 AYA 与美军会合时，那条狗还会跑来把 Douglas 的信（**ダグラスの**手纸）交给她，同时获得一个"MP 回复剂 LV2"。这时把小布熊（**めいぐるみ**，使用后名称变为**テディベア**）给狗嗅一嗅（要对正再使用），它就会与 Aya 一起进入基地，并靠嗅觉为 Aya 带路。

若是没能打死那个喷火的巨大 BOSS，Douglas 的狗会死去，"M950"也得不到了，以后自然也不会发生送信的情节。

只有四处乱转才能达成的好结局是？

真实结局中 Aya 会与 Kyle 再次相遇

完美结局的出现共有 3 个条件：

1、在地下掩体 B4 的下水道里，要在（48）处的机器上输入"15"，打开（49）处的"满月之门"，并从那里回到西部小镇 DRY-FIELD，然后去水塔（WATER TOWER）顶上找 Pierce 交谈。

2、小 EVE 被生化兵 9 号捉走以后，先不要去地下停车场（Underground parking），而是到（55）处用电话与总部联系，同时得到 Pierce 留下的便条。

3、从美军基地返回地下掩体之后，要在前往（39）处的消毒室之前到（72）处找到 Pierce，并与其充分交谈。

在满足以上条件的前提下打倒最终 Boss，就会在最后看到 CG，第二次游戏时会有 3 种难度选择。否则，不仅没有 CG 可看，难度选择也只有两项。

文/前田　责编/PERFECT



龙骑士传说

~“游戏研究所”期待读者投稿~

体贴的设计：在游戏中按住R1键，画面中会出现提示（第一次按下，过一会儿就会消失；第二次按住，便会一直存在）。蓝色大三角代表玩家操作的人物；而绿色小三角代表一般居民，蓝色小三角代表武器屋、道具屋；黄色三角代表宿屋或治疗院。游戏过程中，玩家所操纵的角色头上的三角会依“蓝—黄—红”转变，变红时则说明即将遇敌（小兵）。

PS	厂商:SCEI	类型:RPG
	发售日:99.12.3	对应:振动手柄、PDA

~附加情节的BOSS攻略~

在进入“沉まぬ月”之前，可以去以下地点引发一些有趣的附加情节。这样即能够提升等级，又可以获得隐藏道具，何乐而不为?!（括号内为该BOSS属性）

●フランベルの塔

BOSS:魔老フアウスト（无）

魔法攻击对其基本无效，取胜的关键是利用HP高、速度快以及魔防高的角色与**ダート**配合，进行强力的物理攻击。战前要为**ダート**装备“赤眼龙**の**铠”。此外，魔老**フアウスト**会在最终阶段使用全体的炎属性攻击，对没有变身的人类可达到2500点的伤害，而在其HP剩余1/2与1/4时，分别有水、风属性的全体攻击，攻击力同样为2500点左右。所以己方平时最好不变身，或只让**ダート**变身，因为变身后无法使用道具。在三次强大攻击来临之前，再全体变身以减少伤害。其HP大约有32000左右。

参考装备为“**ドラゴンヘルム**”、“圣者**のアンク**”、“**踊り子の**指轮”、“**マジカルハット**”。胜利后得到:“幻**の**盾”与9000G!!!

●マグラード岩

BOSS:在最深处先后与ヘルム、アーマー、ソード战斗。

ヘルム主要使用状态魔法；而**アーマー**以强力魔法攻击为主；**ソード**则善于物理攻击与即死攻击。参考装备为“**タリズマン**、**ロゼの**头饰”。

●帝都ベルウエブ

在ミャーリー解救龙骑士的灵魂。

BOSS:ミュベール（风）

使用与**アルバート**相同的魔法。其碧绿龙攻击力为1500左右。胜利后得到“碧绿石”。

BOSS:ダミア（水）

使用与**メル**相同的魔法，魔法攻防能力均很高。我方尽量使用炎属性魔法及物理攻击，其连发魔法对人类状态的攻击为2000点左右。胜利后获得“苍海石”。

BOSS:ヴアルザック（地）

使用与**コンゴール**相同的魔法，物理攻击和防御能力极高，攻击人类状态的角色可达1500点的伤害，但其速度慢，而且魔防极差。胜利后得到“黄金石”。

BOSS:カンザス（雷）

使用与**ハッシエル**相同的魔法，其紫电龙攻击力在2000以上，但其所有魔法均为单体攻击。胜利后得到“紫龙石”。



~スターダスト的收集与变换~

DISC 1　共20个

●セレスの村　左侧第二座墓

●王都**ベール**　武器屋中城一层的暖炉；3层左上下船的地方；**ラヴイッツ**的家中餐柜；**ラヴイッツ**的家中井里。

●**ホークスの**町　左上的民家里；司令室放武器的箱子。

●第七岩　有床房间的暖炉

●商业都市**ロアン**　书屋最下层的暖炉；**ダバス**店里上梯子后的一副铠甲；玩迷你游戏的地方左面的箱子；入口门前的壶。

●帝都**カザス**　入口处左边的房间；入口右边房间的梯子上；武器屋柜台的左边；放弃**された**岩最上方房间中的书架上；放弃**された**岩右下方房间中的罐子中有两个。

DISC 2　共15个

●王都**フレッツ**　门上写有“2人**の**爱の巢”的家中右边的楼梯上；武器屋放武器的箱子；宝石屋左下；道具屋天体望远镜；酒场前的箱子；城入口处右边的雕像；城右边塔的一层。

●花**の**都**トナウ**　入口中央附近的水缸；市长家左上。

●巨人**の**里　到牢屋之前（拾回赤眼龙DS的房间），楼梯旁某火把的右边。

●**クイーンフューリー**号　甲板上第三个入口的右边；**コンゴール**的右下。

●**リデイエラの**村　由屋顶进入唠叨的大婶家，房间右下方。

●**フューノの**町　宿屋入口处的壶；治疗院墙壁上挂着的画。

DISC 3　共10个

●水**の**都**フアーニ**　下船后右边屋前红色的壶；**テオ**的家中；顺滑道滑下，房间桌上的金属盆。

●有翼人**の**森　**ガラーハ**房间的右上；到休憩设施前右边的柱子。

●王都**デニングラード**　宿屋2层的纺织机；通向**シユーナ**房间的路上；封印之间的入口处；道具屋；武器屋左边放兵器的地方（共2个）。

●惨剧**の**町**ニート**　入口处坏掉的灯。

DISC 4　共5个

●春风**の**町**ウララ**　玫瑰花坛；食人花花坛，；武器屋右上。

●边境**の**村**ルジュ**　藏有100G的宝箱的右边

●帝都**ベルウエブ**　龙骑士塔中，由记录点进入后上方的塔中。

交换:DISC 1~4　共50个

交换清单：10个/ **フイジカルリング**；20个/ **アミュレット**；30个/ 斗神**のたすき**；40个/**レインボピアス**；50个/消幻石。

文/寒冰泉　责编/PERFECT



太阁立志传Ⅲ

~令木下"飞黄腾达"的技巧透露~

"太阁立志传"是光荣公司的系列大作之一，本次在PS上推出的"太阁3"较前作有新的提高。笔者经过一段时间的奋斗，终于摸索出如下经验，希望能对各位大侠翻版有所补益。另外，有兴趣的玩友可与 zebracrossing@990.net 共同探讨。

PS	厂商:KOEI	类型:SLG
	发售日:99年9月	

从木下藤吉郎到丰臣秀吉，想称霸天下就必须注意的事情是?

致富篇

钱在"太"作中有着重要的作用，主要用于各项技能的习得，行贿受贿，购买药品，医治疾病等。正所谓君子爱财，取之有道，"太"作中仅靠每月几贯的俸禄怎够用？且看赌棍秀吉发家史。游戏之初，主人公金钱少于10贯。这样一些大赌场是不受理你的筹码的，但你可从小赌到大赌的顺序开始。部分酒场筹码如下:1贯8枚，尾张之国鸣海城。10贯8枚，绝大多数城池酒场，50贯8枚，伊势之国长岛<推荐>。

赌博规则: 大概三个骰子中有同数如"3、34"，或者连数如"4、5、6"为胜，自己作庄赚不多，别人作庄时一口气全押上，嘿嘿——输光了吧！如果不存档可莫怪久赌神仙输。

赌中藏宝: 在上文提及的伊势国岛赌局中，如果玩家所赢得的筹码超过庄家所能负担的，那么庄家将以抵押物出售！此时千万不要错过！抵押物大多为价值为7的宝物(需作鉴定)。想想看，泷川一溢所衷爱的珠光小茄子也只有6而已！赚死了！赚死了！

技能篇

技能习得对武将很重要。"太"作中武将技共分12种，每种又分三级。一、二级一般较易习得，三级则往往需要在特殊城、特殊武将处习得，现公布如下。

算术	1~2级:任意商家;3级:界之町商家、今井宗久
筑城	1级:前田利家(免费);2级:其它武将;3级:明智光秀
开发	1~3级:界之町南蛮寺
弁舌	1级:前田利家(免费);2级:其他武将;3级:明智光秀
礼法	1~3级:任意城的寺中习得,条件相应价值的书
茶道	1~3级:界之町南蛮寺、千利休,条件相应价值的茶具
武术	1~2级:任意城的道场;3级:伊贺上野城、柳生石舟斋
马术	1~3级:任意城的马屋
铁炮	1~2级:任意城的煅冶屋; 3级:今浜町煅冶屋、国友一贯斋
乱波	1~3级:伊贺上野城、谜之屋、百地丹波
计略	1~2级:任意武将;3级:竹中半兵卫
战术	1~2级:任意武将;3级:竹中半兵卫

注意:在自己下属武将处可以免费习得武将技。

升级与人际关系

想要在织田家错综复杂的斗争中步步高升、官运亨通，光靠一身本领和埋头苦干是不够的，玩家必须努力扩大自己的木下派。而前田利家是你的前哨阵地，从他处可以打听到各武将的爱好，投其所好，一般两三次合意的赠物就会使其转入你派。武将们所衷爱的宝物多分布如下:长浜之町多有武具;岐阜城多有书;长岛城多有艺术品；界之町的南蛮商行自然是多有南蛮物哎。(唉呀！廉政公署别抓我……幸亏多准备了几个宝物)不过，有些人是礼物照收人情不卖，现公布黑名单如下:森可成、河尻秀隆、可见才藏、左左成政、XX家嘉。

此外，在家老级人物中，丹羽长秀、明智光秀可以笼络，而柴田胜家、林通胜、佐久间信盛则闭门不见。至于其他家老吗？用钱把他们砸过来吧。当然，每次的评定陈述方案也很重要，可以狂升功勋值200点，支持率正比于你的派阀数，特别以家老级人物为重，所以多多存档吧。

附1: 当主角职称提升后，可以找织田信长"与力依赖"(要求增加下属武将)且记以身份和能力为重，比如前田庆次。

附2: 评定结束后，多让手下武将去"武者修业"，从而培养武将技。另外玩家还可对自己欣赏的武将进行"指南"，让其从你处习得高级技。

附3: 宝物新用。凡价值在6或6以上的宝物均可增加人物的四项基本数值，对应关系如下:内政(史书及和书)、外交(茶具)、军事(武具)、魅力(南蛮物)。因此，多准备些宝物分给部下吧！

附4: 有时回家后尼尼说"某某病……"，不妨去拜访一下，顺便带上医宅买的药，正所谓雪中送炭效果加倍。

附5: 评定时间内拜访家老级人物，可见"方针质问"项，做个民意测验吧。

难点释疑

★游戏初期，尼尼得病发高烧，去界之町南蛮寺购药(青霉素?)即可。

★织田主命，劝诱竹中半兵卫，在美浓稻叶山城，三请乃成。

★击溃浅井朝仓联军后，秀长被派往横山作城代，任期中击溃一次浅井家的进攻，静待几日即可。

★伊贺上野城道场，柳生石舟斋会向你推荐浪人，弥补因时间差而损失的武将。本人的福岛就是花钱找来的，而谜之屋百地丹波"情报收集"可以使你迅速了解自己想要攻略城池的情况。

★长筱之战以"火枪+拦马栅"击溃武田军后，回长浜找一贯斋定制大筒(神武大炮)，作战时只需带上1樽，外加足够的铁炮，组合即可。

文/梁寿申　责编/PERFECT



勇者斗恶龙Ⅲ

今天我们来“研究研究”十一年前的游戏。勇七恰好也是二月发售。从我国有不少玩家仍在玩 FC、GB 上的老游戏可以发现，游戏性真的是独立于主机性能之外。此篇完全因应读者实际需要而出，若还不满足、不明白，请再来信至“包打听”要求解答(已备好攻略)。在此，编者感谢诸位投稿勇三的朋友，稿件也许还会发挥威力的。

除去 FC 的，DC 的游戏也要酌情“研究”，相信这样一来，电软会更贴合读者。我们希望各层玩家均可从杂志获得所需的东西。哪怕 PS(PS2 下月 4 日发售)之外的内容只有一点点。

FC 厂商：ENIX　类型：RPG　发售日：1988 年 2 月 10 日(2M)

责编天语

DQ Ⅲ疑难解答

虽然 DQ 的 FANS 快要迎来它的第七作了，但是不少骨灰级玩家却始终被 DQ Ⅲ困在 FC 的世界中。为了解救这些战友，笔者特将 DQ Ⅲ中出现的疑点作一一解答。

◆疑点之一：如何取得魔法钥匙？

答案其实很简单：钥匙就在金字塔中。玩家只需上到金字塔第三层，就会发现在迷宫正中央有一块巨石将迷宫隔成两半，而钥匙就在巨石之后。移开巨石的方法是在该层迷宫的左下角和右下角各有两个机关（共四个），必须把左右两个正确机关都打开，才能使巨石陷下。(正确触动机关是靠一定运气的，不成功就会掉到第二层，多试试吧)

◆疑点之二：如何取得船？

船是由葡萄牙国王提供的。取得魔法钥匙后通过一座桥便可到达葡萄牙。见到国王后，他会叫你去取黑胡椒，并给你一封“国王的信”。拿去给**バハラタ**东边洞窟里那个士兵看吧，他会给你“撞”出一条地道来。通过新开的地道到达一个新地域，往南走可以发现一个村庄，要取得黑胡椒就靠完成这里的事件了。拿黑胡椒去给葡萄牙国王，他便会以大船相赠。

◆疑点之三：如何取得黑胡椒？

如果不是想像力怪异人士(早期 RPG 中毒症之一)，这个疑点可算是极难解决，方法是先救出被关在黑胡椒村东边洞窟里的一对恋人。可奇怪的是，洞窟里似乎根本没什么人嘛。事实上答案在上下没有石墙的地方，对着这些地方用钥匙，哗啦一声，竟然……有道门！剩下的就简单了！

◆疑点四：如何取得“最终钥匙”？

最终钥匙在太平洋北部海域。这里有处“T”字型暗礁，对它使用“干旱之壶”，就可使暗礁浮上来……

至于“干旱之壶”，是在英国皇宫内取得的，但需要隐身术或隐身草才能进入。下到地下室完成一个推石头游戏后（把石头全推到上部三块有花纹的地板上)，就会打开秘道，得到干旱之壶。

◆疑点五：如何取得“火炎之剑”？

要取得火炎之剑，先要从幽灵船（出没在地中海一带）上得到“爱之书”，这是破除西亚某处湖域诅咒的东西。在试图进入该湖时会响起一段音乐，然后船被强行驶回，在驶回途中立即使用“爱之书”，诅咒便被破除。进入湖区后发现中间有个小岛，岛上某处房间的床头有火炎之剑，调查即可。

◆疑点六：如何得到六颗火种？

六颗火种可以使不死鸟出世（不死鸟神殿在北极附近），从而使勇者们能够进入魔界。

①第一颗：在非洲中部（通过河流进入）有个小村子，村里的“人”晚上是人(幽灵吧)，白天却是白骨，在此村中有座牢房，里面关着一个“人”。晚上用最终钥匙打开牢门跟他对话，就可以得到第一颗火种。

②第二颗：在日本。击败怪物所变成的天皇后，就可以打开皇座边的宝箱得到。

③第三颗：在主角出发地（大洋洲）西南方的一个大岛上。在此之前须取得回音之笛（就是使用后会“呜…”地一声的东东)，利用它通过迷宫(只有主角一个人能进入)，便可得到。

④第四颗：在南美地区的“海盗之家”里。这个小村子都是些海盗，火种就被他们藏在村边一块大石头下的地下室里。

⑤第五颗：这颗也许是玩家最不容易得到的吧。首先在队伍中编入一名商人，然后坐船去北美。北美洲的东边丛林中有一块空地，进去后发现有一位老人，交谈中老人希望主角们帮助建设这里，把那个商人送出去吧！然后每次再进入这里都发现有很大的 developement。不过越到后来，那个商人越发的贪得无厌，终于被人们反抗而扔进监狱。不用管他了，调查皇座旁边吧，那里有第五颗火种呢！

⑥第六颗：同样是很难(不光是找地方难，打起来也难)，具体位置大约在非洲中部吧？反正是从北亚(！)的一条河进去，到达尽头后发现有个黑色方格，还以为是 bug 呢，不过对它使用“火炎之剑”后，奇迹发生了——火山爆发?！这是火山？(笔者当时差点惊喜得下巴脱臼)岩浆填平了河，出现了一条新路。而尽头处有个山洞，总体等级没 37 级就小心点吧！打过山洞后就可以从一个在小庙里的家伙手中获得火种。

◆疑点七：如何到达大魔宫？

到达魔界后剧情较易发展，不过到达大魔宫的方法倒是个疑点，方法是得到光之甲、勇者之盾、光明护符和一个什么什么杖。其中光明护符的取得稍难，需要在妖精之塔中对石像使用妖精之笛（使用后有一段很尖细的音乐），使石像变回妖精原形，她会送你光明护符(勇者装备后走一步加 1 点 HP)。拿这四样东西去魔界西南方的一个小岛找一个老头，他会交给你“彩虹之桥”，到地图中部去，那里的内海中有一个小岛，大魔宫就在上面，找到最窄处使用彩虹桥就行了。

◆疑点之八：如何找到大魔王？

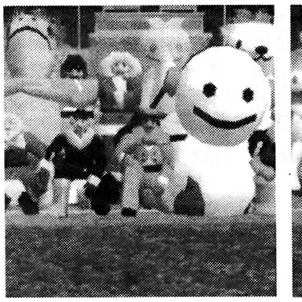
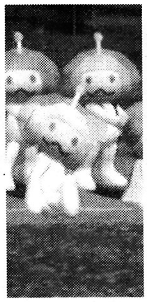
正确的方法是，在第一层魔王宝座的上方，有一个隐蔽通道，调查出来后杀下去吧！

（TEXT BY 张雷）

我不但回答了 1 期“精疲力尽の SNAKE”的问题，再奉上●合金完全版：最高难，2 小时 45 分 54’破关，存 5 连 0。被发现 4 次，杀 19，口粮 1，大 BOSS 级。VR 模式 100%过，全限时关卡均第一。●我乃街机菜鸟，梦美初级单圈 15 秒 98(有女友为证)，AT，虽非真正实力不敢申请，但看来试车手小天天尚需努力？(山西忻州 SEGA 铁杆 RED WOLF)

DC | 厂商:SEGA | 类型:SPG
发售日:1999年12月2日

VR射手2000.1

"射手"作为街机至尊系列,非常重视球员动作的真实优美和操作感上的直接爽快,值得注意的是,该系列是一代比一代难打,街机98版你或许能用3分钟打电脑个6:0,但99版你会感到头痛。到了2000版你甚至会生气。其实街机难度并未被BOSS调高,只是打者需要一段适应时间。

请静下心来提高自己的技术。在"抢逼围"中打进一个有价值的"RAINBOW球",想来比6:0"贵重"得多。难于进球,其实也是VR(真实)的一部分。

俗话说:"无敌的八神真寂寞",北京DC高烧友张磊&高厚给天师送了份薄礼(推荐莎木第四张盘第二首歌?写攻略?),用一大堆超级战绩"以敬全国玩家"。高读者意大利485点直接任意球比FAMITSU最高纪录高了近100点。

技术第一。目标:成为STRIKER。建议:双打对练。

文:天语

■一、基本操作法:

就三个键,能打到什么程度就看玩家的了。想提醒一下,当你防守时,控制住一个队员后,应配合着方向键按住长传键,让他努力地奔跑至对方控球队员那里抢球。抢球时不用按任何键,只要用方向键让抢球者碰触对手即可。对于一些队伍中的强力带球者,该放倒他就放倒,尽量不给他机会。长传或短传键也控制头球的远近,头球攻门时应视位置灵活施展。最难的是倒脚和过人,带球过人非常难,估计用摇杆时可能还好一点,手柄太难用了,所以你要特别了解场上球员位置,打配合吧。

■二、战术:

你的选择空间只是该队的"攻击打法"、"防守打法"和"普通"这三种方式而已。根据场上情况适时改变攻守程度即可。



→进球后有超级多样的动作以示庆祝。

■三、高点数的射门并不容易:

这一系统街机上也有,要求打者对游戏有相当的上手度。绝对要主动进攻,绝对要积极跑动,要紧追着对方断球甚至铲断,不这样,就形不成机会,只能被灌(此过程充满了紧张与刺激)。

通常的"美丽"战术即设法从边路下底,然后看看禁区内有无人员接应,传中后的混战中要么经头球争抢后射门,要么直接身体腾空或倒勾打门。这是个典型,一般都在280点以上。如果只知"中路抢断 > 迅速打门"则最多150点。得点的要素如下:

①做到DIRECT PASS(直传、传中)。

②形成射门的机会是一个过程,这个过程愈周折、经手的(其实是头和脚?)球员愈多则评价愈高。二传一射280点附近。

③禁区内接传球后DIRECT SHOOT,酷且炫,很难低于200点。

④让某位勇者独自运球至对方门前并射门成功。

■四、PK战:

简单至极,颇能锻炼玩家的反射神经。

①罚方量表(射门时的力槽)0%~30%:地滚球或低平球。守方因应为方向键的斜下或置之不理。

②罚方量表30%~50%:此时球的高度约为立柱的一半。守方应输入左或右键,或置之不理。

③罚方量表60%~80%:基本是吊角儿了。守方应以方向键的斜上来应付,若球的来路太正也可置之不理。

④罚方量表90%~100%:大力发炮,皮球恐怕要到横梁上面去了。吊角儿入网是极小概率事件。门将跳起来也够不着球。

■五、隐藏球队:

本家用机版共有八支,分别是FC SEGA(最强世嘉队)/MVP-YUKI-CHAN(原创雪人冬季队)/MVP-ROYAL-GENKI(皇家元气队)、葡萄牙/瑞典/俄罗斯/乌拉圭/希腊。

前三者在街机模式的选择法如下,●最强世嘉队:队选择画面下,在限定时间20秒内,分别在法国(F)、智利(C)、沙特(S)、英国(E)、德国(G)、奥地利(A)的标志上按一下开始键。然后在32支队伍的上方出现世嘉队旗,迅速将游标移至那里,按A决定!●原创雪人冬季队:同理可知,分别在YUGOSLAVIA、USA、KOREA、IRAN的队标上按下START键,又出现一个旗帜,那便是了!●皇家移植元气队:在"雪人队"的"大嘴标"上按一下开始键即可!其标志正是元气公司的LOGO。

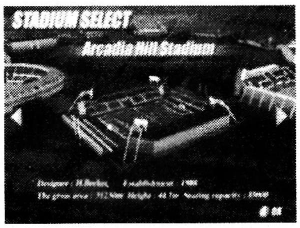
后五者是系列前代复活队,在VARIATION中的RANKING模式下的出现法如下,●"SS"级取得后遇葡萄牙。●"S"级取得后遇瑞典。●"A+/A"取得后遇俄罗斯。●"B+/B"取得后遇乌拉圭。●"C"级遇希腊。

注意事项:①世嘉队遇强队则强、遇弱队则弱,至于如何区分,请看场上有无一个109号,即一碰球就跌倒的那位,有他在,说明你遇上弱队了,此时世嘉队只能发挥50%水平。此一队身高偏低,高球吃亏。阵型未明。②冬季队有雪人有动物,人员都穿着御寒服装,能力、阵型与日本队同。场地飘雪。③元气跟世嘉啥关系!?该队全是些大头外星人,皮球则变成了UFO。水平与冬季队同。④若分别用上述三队将街机模式给打通,则其他模式可直选(SP区)。⑤对于五支复活队,只要战胜之即可使用了。五支队各有特色,如俄国能防擅跑,希腊长于头球……

■六、隐藏体育场:

简单地说,你将特定模式都给打通,并有一次打出300点以上的射门,则能增加5个特色体育场(MATCH PLAY模式下可任选)。具体为:①VARIATION模式中的LEAGUE战打通。②世界杯模式CLEAR。③只要一次300点以上的射门。④街机模式清版。⑤VARIATION模式中的TOURNAMENT战打通。

完成其中的任一项,即会增加一个对应赛场,其有的观众席前带有金属网,有的建筑特色令人怀念,有的照明特别神奇,总之,能极大的提高比赛双方的投入感。因为这些体育场太酷了。你一定要试试。



铁杆新例:天津河北路毛哲同志,在杂志附的选票上写下"SEGA万岁!中国即将入世,我早就入世了!"的字样。他注明自己是"极端SEGA者",并严厉批评"龙哥热线"是"索尼热线",同时要求杂志"坚持原先立场,做SEGA铁杆支持者"、有关DC"还要加大份量"。龙哥对"入世"有了新的认识……



游戏业的战争

——任天堂 VS 索尼之泥沼战争
将索尼玩弄于股掌的任天堂的魔术商法(上)

翻译/刘飞扬

编者按：日本著名游戏业评论家马场宏尚先生所著的《游戏业的战争》一书，以索尼公司在上个世纪末介入游戏业、火并任天堂、最终成就霸主地位的曲折经历为主线，详尽描述了日本游戏业界的三巨头索尼、任天堂和世嘉以及诸软件厂商之间的明争暗斗和恩恩怨怨。由于该书篇幅较长，我们节选了其中的精彩章节在今后几期连载，以飨读者。

☆PS 的畅销多亏了任天堂

在当今家用游戏机的世界里 SCE 的"游戏站"(PS)已经确立了其主流机种的地位。其软件销量累计已达到了两亿三千六百万张。

尽管 PS 是 SCE 这一从索尼总公司独立出去的公司的商品，但其在索尼的比重却很大。据索尼的 97 年度决算，游戏相关产品的销售额达到了五十五亿日元，占 10%，营业利润为八亿八千六百万美元，占 22.5%。索尼公司由于 PS 的畅销和日元贬值的影响，营业利润和销售额都创纪录地分别达到了三十九亿和五百一十亿美元(98 年度的业绩受到日元升值的冲击而有所下降)。

但是，这种"游戏带动的好业绩"从某种意义上说是一种讽刺，因为索尼当时进入游戏界并不是那么积极，真正使索尼决定参与游戏业的是它与一代王者任天堂的一段纠葛。任天堂"独占游戏界"的野心反而激起了索尼的斗志。借用春秋笔法，可以说是任天堂造就了今天的索尼。

让我们回首看一看今天的数字化战士·游戏制作者们战斗的舞台是怎么形成的吧。

☆惨败的索尼 CD 唱机

作为音响载体的 CD 以其大容量(与作为游戏软件记忆媒体用于超任的 ROM 卡带相比，容量约为其二百至一千倍)、高产性(只需对塑料进行压缩)迅速普及。拥有生产专利的索尼和菲利浦很早就开始计划将 CD 不仅用于音乐，而且将其开发为电脑的外部记忆媒体。

现在，由于 DVD 的出现而显得有些黯淡的 CD－ROM，其实自其诞生到现在并未经过很长的岁月，其基本格式正式发表也就是 1985 年的事。

进入了九十年代，相应的硬件才终于问世，即菲利浦的盒式唱机和索尼的配有液晶模拟器和视觉端子的数据式便携机。后来，索尼还开发了配有计算机用端子的数据式便携机。菲利浦的发售时间是 91 年秋，索尼则于 92 年夏初推出了与数据式便携机同一型号的"CD－Iveiwer"。

但是，要卖出硬件，关键还是在于其内涵。如果没有人见人爱的内容，不会有人光把硬件买回家里供奉起来。首先必须有声音和图像，其次必须有交互性(消费者也可以通过输入信息进行参与)。符合这样条件的软件只有游戏。即不是什么电子百科全集和美术全集，而是 CD 版的"马里奥"决定着多媒体机器的普及。

☆试图通过硬件开发加入游戏界的索尼

从八十年代初到九十年代中期家用游戏机是"任天堂"的时代。尽管 NEC·HE 推出了"CD－ROM"、世嘉推出了"MEGA CD"，但都无法撼动任天堂的王者地位。世界的目光都集中到垄断者任天堂到底何时发售 CD－ROM 机。此时，索尼抓住了这个巨大的机遇。因为在 SFC 的开发过程中索尼就与任天堂建立了协作伙伴关系。

索尼的考虑是：利用自己公司的技术开发出游戏界的主流机种，以此为契机打入游戏界，使 CD－ROM 普及，最终掌握成为新一代主流的多媒体产业的主导权。

索尼计划以开发超任互换机的形式打入游戏界，决定硬件在索尼总公司、软件在索尼音乐娱乐公司开发。众所周知，索尼音乐娱乐公司麾下拥有很多知名歌手和明星，是一家占有日本 CD 音乐界大半江山的超级公司。同时，它也是索尼众多子公司中的核心公司之一，也许大家都还记得它的前身"CBS 索尼"吧。

索尼音乐娱乐公司不仅做音乐，还进行任天堂家用游戏机的软件开发，曾是任天堂的众多软件开发公司中的一员。在电脑和游戏机界称这种为硬件公司设计软件的厂商为"第三方"(third party)，即仅次于硬件厂商，游戏专卖店的第三个伙伴。

但是，身为硬件之王的索尼是不会满足于这种"第三伙伴"的地位的。

☆任天堂对"兼容机"不屑一顾

索尼非常清楚，硬件的普及是多么地需要软件支持。要想使多媒体机器普及，最好的方法是利用 FC、SFC 极其丰富的软件。即，任天堂游戏机的兼容机。所谓兼容机，原本是计算机业的用语，指能让不同厂商的不同机种使用相同软件的机器。但现在由于"视窗机"的普及，除了苹果机以外已经没有必要介意机器的差

别，因此现在几乎已经被弃用了。

但是，什么"兼容机"、"世界标准"（指无论哪个厂商都能以极低的价格投入生产）这些都与任天堂无缘。任天堂的想法是："家电业试图通过竞争共存来开发市场，采取相互使用专利权的制度，建立了一种各个厂商几乎都能同时销售同种机能产品的制度。而我们不这么想。这么多年的路都是我们自己走出来的，所以我们要将自己开发的技术自己产品化。"

总之就是彻底否定兼容性。自己的花园绝对不允许别人踏入一步，这就是任天堂的方针。

不仅如此，任天堂还摆出了一副气势汹汹的架式。有一位曾担任任天堂第三方经营者的老兄告诉我，他们曾经把游戏从FC移植到了MD，结果受到的待遇立刻来了个一百八十度大转弯。以前去京都的任天堂总社时总是被邀请进入豪华的会议室，那以后就被带进一间露出铁管的破屋子。

不难理解，如果把FC的软件移植到MD，产品就失去了差别，就有可能使消费者转入进行低价攻势的MD的阵营。"千里之堤，毁于蚁巢"，也许这种想有点过于神经质，但这就是任天堂的体制。

同时，任天堂也严格地遵守着这一准则，即以世嘉为首的其它硬件公司的软件在销售三年内禁止FC移植。

任天堂说："这一规定并没有写在契约书里。"的确是这样，但这已是一项不成文的约定。

对于从第三方收取了大量著作权使用费的任天堂来说，如果把别的公司的畅销软件移植到FC。不仅能扩大其软件库、取悦用户，软件公司和任天堂也都能得到更大的利益。就是这样，任天堂也要加以限制。

☆被任天堂看中的索尼的硬件技术

索尼试图接近闭锁的任天堂是在超任的发售过程中。

正象大家知道的一样，任天堂的前身是一家制作花札（译者注：日本式的一种扑克牌）和扑克牌的工厂。至今，花札和扑克牌仍在全社的销售额中占有一部分微小的份额。因此，尽管它有着"玩具"的销售经验，但其在硬件方面的开发能力也可想而知了。

任天堂最初开发电子游戏时的合作伙伴是三菱电气和夏普，FC则是与理光共同完成的。到了超任登场之际，为了打击其它十六位机种，索尼的技术就变得至关重要了。

超任的正式发售是在90年的晚秋。作为FC的进化机种，超任的出现实际上在"高性能电子游戏机"中是最晚的。87年，NEC·HE公司推出了"PC一E"，紧接着88年世嘉推出了MD。PC一E作为8位机，却有着不逊于16位机的色彩和音色，而MD更是第一台16位机。

对于任天堂推迟高级机种发售的原因有各种各样的传说。但不管怎么说，我想最大的原因还是在于FC的依然畅销导致无法判断超任的投入时期。

那一时期，任天堂始终重复的是"决定市场动向的不是硬件的能力而是软件的人气"这样的话。在1990年春发售的某杂志中，刊登了一段任天堂山内溥社长关于16位机的讲话。他说："要是做不出让人觉得好玩、想玩的软件，那再怎么想开拓市场也是办不到的。那种只要性能越先进、位数越高的硬件就一定能卖的好的想法实在是大错特错。所有的人都不会看硬件高兴，人只会在玩软件游戏的时候才高兴。就算把性能从8位提到16位、32位，如果做不出能让人更投入的游戏作品，我想大多数人都不会选择16位、32位。"在被问及对于第一部16位机世嘉MD的看法时，他断定："16位游戏之所以一点也卖不动，很明显就是因为软件没有意思。"

我想，他的这番话就是对PS等32位机来说也是很有现实意义的。

任天堂凭借"俄罗斯方块"的魅力曾一度掀起了便携式游戏机GB的销售狂潮，而GB却是黑白画面。最近，GB的人气因"口袋妖怪"再次沸腾。"简单但又有趣的东西才是游戏的精髓"这一任天堂的见解让人不得不信服。

事实上，在山内氏强硬发言的同时，FC也渐渐显得有些底气不足了，与街机的速度、画面、声音都不分上下的其他高级机种正在渐渐抓住一部分"游戏发烧友"的心。MD虽被山内社长断言为"一点也卖不动"，但是有一些从街机移植的软件虽然未获得爆炸性的好评，但销量也在逐步上升。很明显，变异已经发生。那些发烧友的行动实际上是一般用户的心理变化反映。

如果再不认真考虑16位机的开发问题，任天堂很可能就要后悔莫及了。这一点，任天堂也应该认识的很清楚。也许，"游戏机不看性能"是任天堂真实的想法，但既然是"横纲"级，又最晚开发，那"决不能做出半途而废的东西"恐怕也是它的本性吧。

☆令竞争对手不寒而栗的超任的威力

看到超任后最咬牙切齿的大概就要数世嘉了吧。尽管MD采用了16位CPU，但为了降低成本不得不忍痛割去了"回转缩小""PCM音源"等高级性能。而超任恰恰都采用了。

王者任天堂推出了超任这一消息使整个日本列岛沸腾了。尽管作为玩具，两万五千日元这一价格令人瞠目，但发售前两百五十万台的订货对于一种单一商品可以说是空前的好评了。

正在一点点积攒人气的其他公司的产品一下子都被吹到了九霄云外。支持超任高级性能的正是索尼的技术力量，因为担当技术核心部分的为现任SCEI的开发负责人——久多良木健。（注：99年春天接任SCEI社长）

任天堂与索尼通过16位机建立了相互信赖的关系，以此为基础，双方于88年开始了有关CD－ROM机开发的会谈，签定合约据说是在90年1月。两家公司的蜜月期好像还将持续很长一段时间。

然而，这种关系却因任天堂的背信弃义而出人意料地终结了。

索尼发表其CD、卡带一体型超任兼容机的样机是在91年夏初的芝加哥家电展上，机名为"游戏站（PS）"。第一部PS可兼容超任卡带，同时又可以使用名为"超级disc"的CD－ROM，还可安装与超任相同的周边设备。不光游戏，它还可对应各种多媒体娱乐功能。**（待续）**



通体透明的N64主机，十分华丽，销量却远远不及索尼的PS。



寄生前夜 2

~最危险的敌人就在你的体内~

本作的系统与Ⅰ代相比可谓大相径庭。首先在移动方式上采取了主观操纵，其次，举枪与射击键的分立更令其趋向于冒险游戏。不过它总算还带有一些 RPG 色彩，EXP 虽然不能提升人物等级，却可以换取魔法的强化。BP 则是一种类似于金钱的数值，用于购买装备和药品。

PS	厂商 SQUARE	类型:AVG + RPG
	发售日:99.12.16	其它:对应振动手柄

不仅是动物，由线粒体引起的人类异化也接踵而至……

2000 年 9 月 4 日晚 8:18，洛山基市的 MIST 中心地下一层。

由于一时疏忽，Aya 在靶场击中了平民靶，她走出屋子希望冷静一下。此时，她的同事 Pierce 接到了 Baldwin 的电话，得知在 Akropolois Tower 发生了异常情况，需要人员前往调查。于是 Aya 先到（2）处的武器库，向 Jodie 购买物品。然后到停车场（MIST PARKING）与 Pierce 交谈（这里的电话可以存进度）。前往 Akropolois Tower。

2000 年 9 月 4 日晚 8:56，洛山基市 Akropolois Tower。

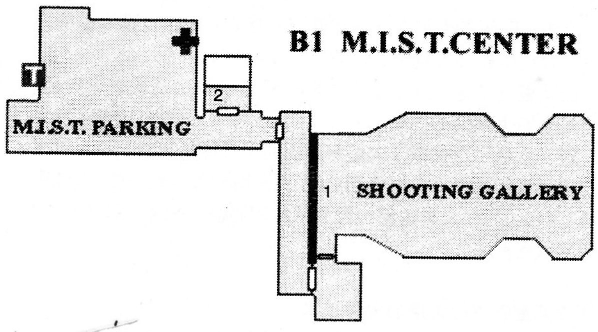
Aya 先是向楼下的警员了解情况，而后乘电梯到达事件发生场所（3）处。经过广场（Square）时只见 SWAT 的队员像被屠杀一样尸横遍地，电话机旁又有个古怪的影子一闪即逝。这时，Balelwin 把电话打到这边了解情况（可以不接电话）。Aya 作出简单汇报，又进入东侧电梯间（4）处，从幸存的 SWAT Officer 手中得到一把"**カフェテリアの键**"。

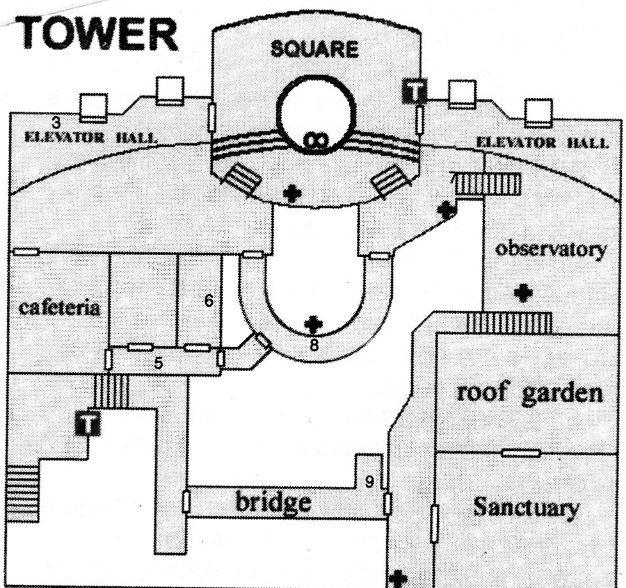
从广场西南角下楼梯，Aya 遇到了第一批怪物（用魔法可轻松胜出）。打倒它们之后，她用刚到手的钥匙进入自助餐厅（Cafeteria），见到一名女子独自坐在桌边，一言不发。Aya 走上前去想帮她离开这里，不料那人竟发生急剧变异，这情景令 Aya 不由得回想起数年前的卡耐基大剧院。掀翻这只怪物后，Aya 从它的头部取出一个零件"**インプラント・パーツ**"，但不知有何用途。这时，那怪物正悄悄地竖直身体，准备全力一击，幸好 Rupert 及时赶到，一枪将其送进地狱。

Aya 接受了 Rupert 的建议，用广场上的电话向 Balolwin 请求支援，谁知竟遭拒绝。她返回自助餐厅，在餐桌上找到一本杂志，而 Rupert 已经离开。穿过东南角的门，Aya 从（5）处墙上的金属盒内取得一把"**青い键**"，并用它打开（6）处左边的锁（先用箭头点锁眼，再选物品），使得（7）处通向了望台（observatory）的电梯起动。经了望台的电梯再到圣堂（Sanctuary），正撞见 Rupert 与一名怪人的搏斗。那个怪人一见到 Aya 就跳窗而逃，而屋子中央的地板上落有一把"**赤い键**"。

救起 Rupert，Aya 为了追查那个怪人进入屋顶花园（Roof Garden）。偷听到那人与其幕后组织的连络信息并发现了他安装的炸弹，而炸弹旁边还有一张识别卡"**ブラックカード**"。

如果希望在 BOSS 战中打得轻松些，可以返回（6）处，用"赤い键"打开右边的锁，使（8）处的池水排光。那里有一具 SWAT 队员的尸体，可以获得榴弹发射器"**グレネード・ピストル**"和 4





发子弹"**グレネード**"。

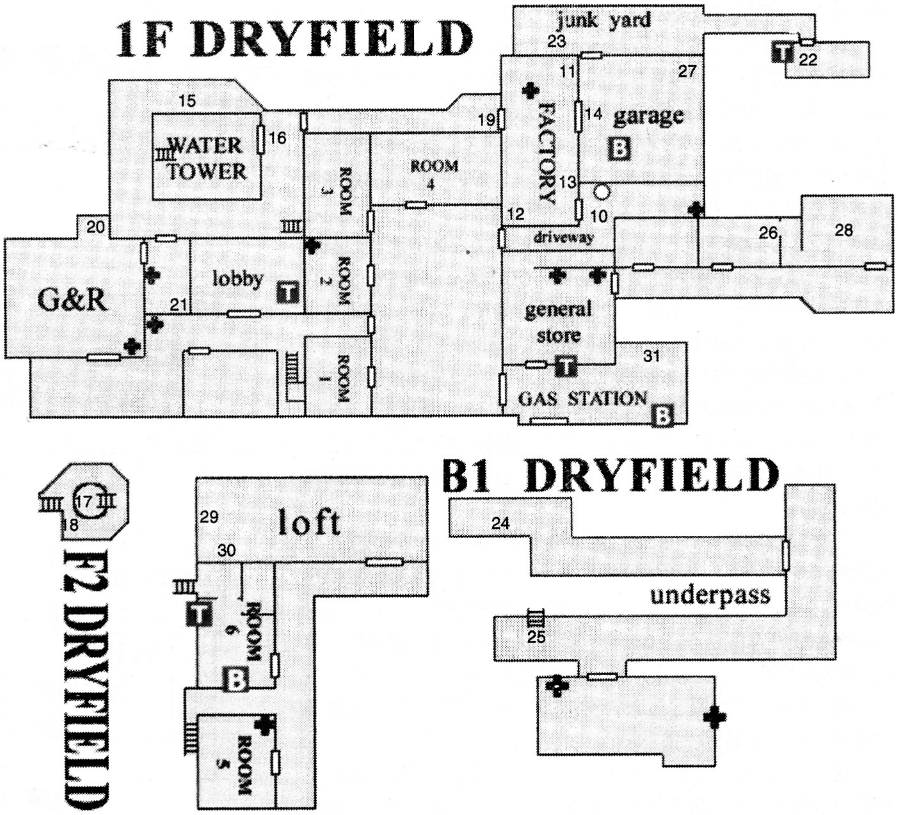
到达屋顶的机场，铁桥（bridge）是必经之路，但因为水中有怪物，所以强渡必然会受伤。Aya 在桥头（9）处的机器上输入"561"，铁桥便升出水面，这样也很容易解决那些怪物。

登上楼顶的 Aya 调查了一圈却毫无收获，她正准备回去，突然遇到了那个神出鬼没的怪人，狭路相逢唯勇者能胜。

这个 BOSS 虽然初级却也不好对付，他的火焰刀（莫非是吐蕃国师……）杀伤力很强，如果被逼到窄路的尽头，更是一刀必杀。此外他还有飞弹连发，令 Aya 陷入麻痹状态。我方的优势是能利用墙上的几个配电箱，等 BOSS 靠近时射击铁箱，电流会给予他较大伤害。魔法主要是用水属性的，特别是状态回复，一中飞弹就赶紧用。临敌时边打边后退，别怕被逼到尽头，只要前面的电线都电中了 BOSS，而且一直在用枪打他，到最后再电他一下（这最后的电流伤害最大），拼着放个火魔法多半就赢了。

打跑了怪人，Aya 乘升降机来到直升机平台，虽然夺下了引爆器，却被 Rupert 一通乱搞按中了起爆钮，情急之下，二人乘直升机脱离险境。

然而这些只是整个事件的序幕，Aya 回到 MIST 总部以后不久便领到了一项新任务：前往内华达 Mojave 沙漠中的小镇（DRYFIELD）调查 UFO 事件。看过 Baldwin 提供的所有资料之后，Aya 与停车场的 Pierce 谈话便可离开。



这里需要注意，在前面大楼里取得的装备（包括武器和护甲）都已“充公”，只有药品等还留在汽车的后备箱里。

2000 年 9 月 5 日中午 12:13，内华达 Mojave 沙漠。

Aya 在小镇的加油站（Gas Station）下了车，经（10）处的门进入工厂（Factory）。她先打开（11）处的电源开关，然后在（12）处顺序按动 UP、Turn 两个电钮，将破车调转 90°，这样不仅能取得破车后备箱内的弹药（R.**フラッグ**），还可以开启（13）处的铁网。最后再按（12）处的电钮把破车转回原样，并从（13）处的铁网开口来到（14）门前，按下门边开关进入车库（Garage）。

最先出来迎接 Aya 的是一支双管猎枪，它的主人——Douglas 先生显然已经意识到这个小镇的危险性，当他确认了 Aya 的身份之后，就把小镇二楼六号室的钥匙（**モーテル 6 号室の键**）给了她。Aya 来到六号室（Room6），从阳台上向外望去，发现在水塔上有一名男子。于是她从系在阳台栏杆上的软梯爬到地面上，想登上水塔一探究竟，却发现一种人面马身的生物，它们的攻击性较强。解决掉两只“人面驴”（说是人面马太便宜它们了）之后，Aya 在（15）处找到一个电闸，拉下它可以令（16）处的门打开一段时间。可是正当她冲进门里的时候，大批人面驴围攻过来。

在跑到门口的路上还有两只人面驴，很不好躲。当然，如果 HP 够高也可以硬扛。一进门就会被关在里面，同时铁网内会保持有两只人面驴，每打死一只就补上另一只，直到杀光。在这里不可急于开枪或用魔法，一定要在它们冲撞之间的空隙出招。如果能引得它们撞上周围的电网就更有利了，不仅可以对其造成伤害，而且可以射击其较为薄弱的腹部。瞄准之后如果想跑一定先用 X 键取消，否则会自动转向瞄准的目标。

清除完所有的人面驴，登塔的梯子也伸了下来，Aya 在塔上见到了那个自称名叫 Kyle Medigan 的男子。而水箱顶上（17）处另有一具尸体，从其身上可以找到一把钥匙。在下塔之前必需打开（18）处的开关。

Aya 来到（19）处，发现通往工厂的门被锁上了，于是就用门边的通话器与 Douglas 联系。Douglas 告诉她钥匙就在门左下角的通风口处。这时再调查那里才能见到钥匙，可是因为铁网的阻碍还是拿不着。Aya 为了找合适的工具，用刚从死尸上找来的钥匙打开了酒馆（G＆R）的正门（朝南开的是正门），（20）处有镇子地图，在厨房的冰箱里（21）处找到一个带磁铁的钥匙链“王冠**マグネット**”，用它取出铁网后的钥匙吧。

在（19）处的通风口前先点那把钥匙，再选物品里的“王冠**マグネット**”，吸住后慢慢向右上方移动，只要吸到右上角的破洞就算大功告成。

Aya 经过工厂、车库，来到废车场（junk yard），途中遇到一只狗，在它的带领下终于在（22）处找到了 Douglas。原来那正是 Douglas 的爱犬，这里也是买物品的商店。忽然从对面的房子里传来女子的尖叫声，Aya 决心前往调查。Douglas 建议她用绳索下到井底，从地下道进入百货店（General Store）。（注意要与 Douglas 谈话直到文字重复出现）

绳子（**フイヤーロープ**）放在（23）处，井口设在（10）处，Aya 刚下井的位置在（24），最后要从（25）处的梯子爬上去到达百货店。然后从东门走出去，在（26）处的衣柜后面传出一阵阵的尖叫声，但是柜子被紧紧钉在墙上，Aya 无法将其移开。无奈之下只好再去求助于 Douglas（充分交谈），最后获准使用车库里的工具。Aya 在（27）处找到一把搬手（**モンキーレンチ**），终于得以拧开（26）处的螺钉，来到（28）。只见一个与 Akropolois Tower 里遇到的怪人长得很像的家伙把一名妇女砍倒在地，更不可思议的是，那妇女竟像

其他怪物一样熔化掉了……

这个 BOSS 的攻击方式与 Akropolois Tower 上的那个类似，而这次因为空间大了一些，想躲开飞弹就比较简单了，不过他的刀还是很厉害，要是 EXP 足够还是把加攻击、防御的魔法复活强化吧。

变态怪人虽然消灭了，Aya 的眼前却出现了幻觉，自己的意识象被什么力量强行拉出了躯壳，扔到了一个遥远寒冷的由金属和水泥包围的空间。夜幕降临以后，Aya 渐渐醒来，只见 Kyle 正站在面前，二人计划乘车离开小镇，却发现停在加油站的汽车已被怪兽破坏了(好在后备箱内的储物盒完好无损)。Aya 记起 Douglas 有一辆车就停在车库里，就回到(22)处找他借车。然而那车还没有汽油。Douglas 就把“**ロビーの键**”送给 Aya，让她去取一筒油。

这把钥匙能够打开接待室(Lobby)的门，Aya 在收款机前先按下“#”键，，然后输入“3033”，最后以“Total”键结束，便取出一把“**ブロンコマスターキー**”。这钥匙可以打开其他所有上了锁的房间，几乎每个房间的衣柜里都能找出一份药品(至少要调查两次才能发现)。

二楼的贮物室(Loft)内堆有各种杂物，Aya 在(29)处找到一个汽油筒(**シェリ缶**)，正好用来装油，而(30)处的保险柜密码是“4487”。对加油站的加油机(31)使用“**シェリ**缶”即可装满油，把这筒油交给正在车库修车的 Douglas，他建议 Aya 去六号室休息一会儿，待车修好再启程。调查六号室的床就能睡觉。

Aya 睡到半夜就醒了过来，与此同时，一个足有二层楼高的喷火巨兽正一步步逼近小镇……

这个 BOSS 的个头虽然大，但攻击方式却很有规律，在其攻击间歇可以从容加血、填充子弹。只是在它喷火时有可能挡住视线影响操纵，总的来说只要小心一点儿应该不是太难。不过也别太惜命而只顾逃，否则只能把它打跑却打不死，反而是 Douglas 的狗要被弄死了。

经过这一场惊心动魄的战斗，Aya 来到一号室门外找 Douglas(有些路不能走了，要从 G&R 绕一下)，得到车钥匙(**トラックのキー**)。但在开车之前，最好从原来的物品箱里选些常用物品放进卡车。如果 Douglas 的狗没死，还能去(22)，从铁箱中拿“M950”。最后与等在车库的 Kyle 谈话即可出发。

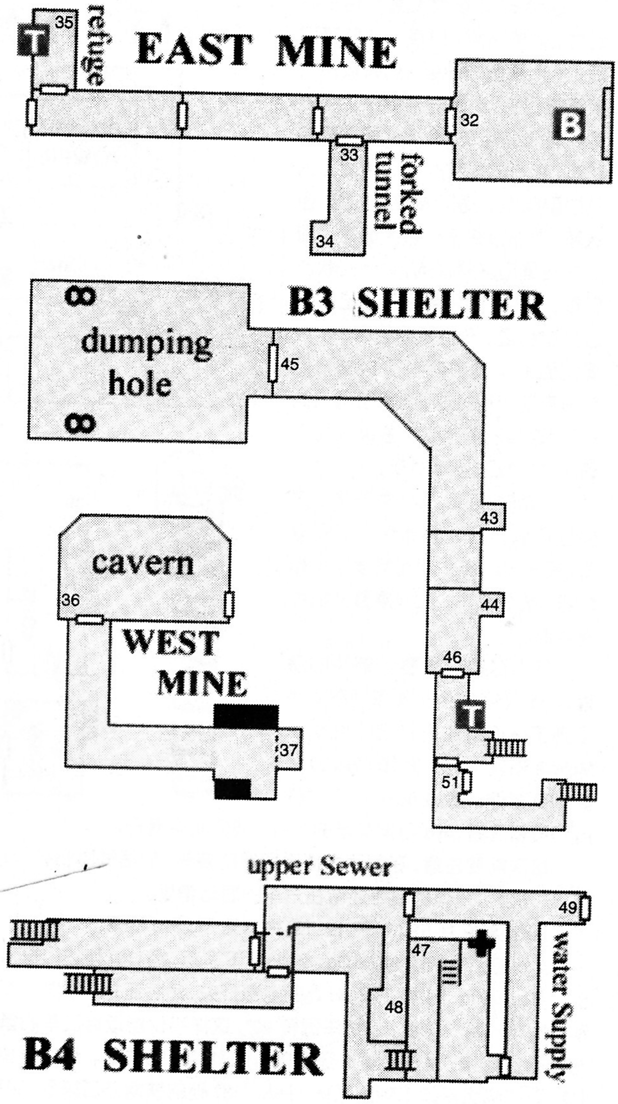
2000 年 9 月 6 日凌晨 0:06，Dryfield 小镇郊外的平顶山

由于被人面驴围攻，加上 Kyle 受伤，二人只得退入矿井。此时由 Aya 断后，暂时抵挡疯狂进攻的人面驴。

这回还是要杀掉一定数量的人面驴才能进入矿井，不过可以充分利用地型。南边是道具崖，艺高者可站在那里引人面驴冲过来自己跳崖，不废一枪一弹。不过一旦被撞到也会立刻 GAME OVER。求稳者可以利用卡车作掩护，让车夹在中间，可以很安全地回复和填充弹药，然后闪出去开几枪就缩回来，作到安全第一。

解决了那些人面驴，Aya 进入 32 处的门，并一直向前走，最后被断裂的铁轨所阻。她折回到(33)处打开开关，让矿车移开，然后在深处(34)找到块木板“**オークの板**”，用它搭在断轨上就能前进了。在(35)处安装着一块电路板，它控制着通往西部矿坑(West Mine)的铁门的开启。Aya 把原来插在上面的跳线(**ジャンパー**)改到上数第二个孔内，这样合上左下角的电闸便能进入山洞(Cavern)了。可设想到人面驴的头领正守候在那里。

这个 BOSS 战的可恶之处不在于那只白毛人面驴，而在于光线太暗。所以最好先贴着外圈跑，见着油桶就打爆，它会象火把一样照亮四周。另外不能追着打，因为你追不上；不能站着不动傻等，因为它会从空中落下来砸你。可以和它一起兜圈子再伺机开



枪。第一次战斗结束时它只是假死，一拿完物品它就会复活。

杀死这怪兽的同时 Aya 也取得了第二个跳线(**ジャンパー**)和手枪(P229)，随后她按下(36)处摩托上的开关，接着返回(35)，把两个跳线分别插入一、四插孔并合上电闸，最后再按一次(36)处的开关即可打开南边的门，乘(37)处的电梯进入地下掩体一层(B1 Shelter)。

这里道路复杂，敌人较多，如果弹药不足切记走为上策(只减 1 点 BP)。这里还有不少自动警戒系统，它们会先用光线瞄准，而后开火。最好缩短距离再开枪，否则容易打偏。最恶心的要数那些类似史莱姆的怪物，虽然生命值不高，却不怕子弹攻击！建议玩家先去(38)处的自动售货机买个 M4A1 用的组件，电、火都对史莱姆有效。再不就得用警棍抡、魔法轰了。以前在 Akropolois Tower 的屋顶花园拾得的“**ブテックカード**”则能够打开自动售货机东侧的门锁，里面有不少无限免费弹！

Aya 穿过消毒室(39)(这里的西通道只能向北走，东通道只能向南行)，乘(40)处的电梯到达 B2，在(41)处受到怪兽偷袭。当她重返 B1 消毒室时，在(42)被毒气围困，情紧之下，她跳进屋子东北角的垃圾道求生，落入了 B3 的垃圾倾倒室(Dumping Hole)。没想

到在如山的垃圾下面也藏着一个怪兽……

这个 BOSS 的弱点是嘴，两个肩膀只是辅助攻击，但嘴只有张开吸气时才会受伤。所以在一开始可以先不管双肩，跑得稍远一些，等他一吸气就子弹、魔法一起招呼。也别太贪，被吸进去就 GAME OVER 了。一旦他向前移动，就要全力攻击双肩，因为它们的状态攻击可能使你毫无还手之力。如果有其它怪兽出现就要赶紧杀死，要不然它吸一个就回复 100 HP。

第一次打倒它并不算完，它会在你出门不久赶上来。其实这次根本不用打它，只需踩下（43）处的开关令铁板升起，等那怪兽爬上铁板就踩下（44）处的开关即可解决。这时会有五分钟时间让你离开，可以先去（45）处拿“**メディソン・ウィール**”，不过路上绝不能恋战，必须及时赶到（46）处连续调查小门直到其打开。

Aya 在门外遇上了 Kyle，二人一起进入了 B4 的下水道，在（47）处的控制台上输入“18”令水位转换，然后在（48）处输入“15”打开满月之门（49），发现这里居然与西部小镇（DRYFIELD）的地道是连通的！Aya 又去了一趟 Douglas 的商店，果然有新货。而 Pierce 居然也出现在水塔顶上，Aya 帮他干掉怪物之后，获得了一把“**RVのキー**”。用它能打开停在加油站的另一辆车，从尾部取到护甲“**タクティカルルベスト**”和口红“**リップスティック**”。离开之前，Aya 又来回数次替 Pierce 在（50）处买冰袋，并得到了一听可乐（**コーラ**）和 MP 回复水 LV2，最后则是“**オフダ**”。

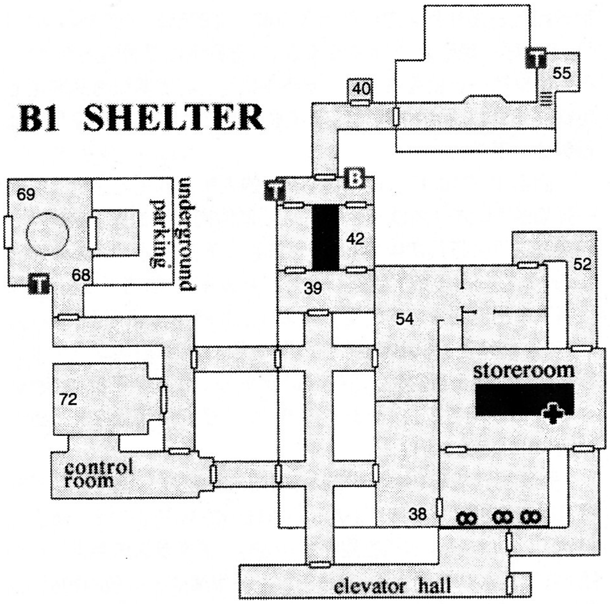
Aya 从满月之门又回到了地下掩体 B4，乘着 B3 的升降机（53）处来到 B1，打死（52）处的怪物得到一张身份卡“**カード**”。她用这卡解除了几处电子锁，来到 B2 的研究室（Laboratory），并从（53）处的留言板上了解到有一本杂志与破解密码紧密相关。于是她又上到 B1，在（54）处的床上找到了“**エアリス** 9月号”。Aya 依靠杂志上的指点，把密码“A3EILM2S2Y”输入了 B2 研究室内的笔记本计算机，回答出三道问题（密码确认后选 D 项为答题，三题必须全对才能过关，不认识日文也无妨，多试几次即可）。这时 Pierce 打来电话，让 Aya 到 B1 的（55）处与他会合。

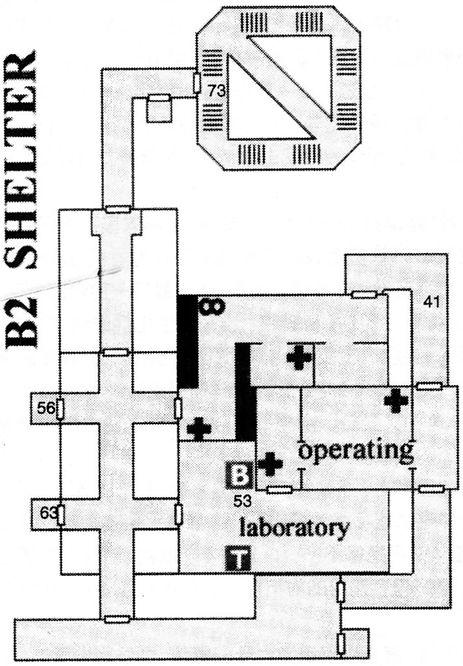
Pierce 把 Aya 在 Akropolois Tower 找到的“**インプラント・パーツ**”交还给她，并说这其实是“**インプラント**发信机”，似乎每个怪物都已植入这种发信机，因而可以确定其精确位置。另一方面他又让 Aya 操纵监控器，打开各道电子锁。这样就能从 B2 的（56）处乘电梯进入 SHAMBALA 了。

前进不久，Aya 发觉 SHAMBALA 简直就是各种怪兽的伊甸园，甚至有专门的说明文字写在玻璃窗前。她在（57）处看到一组古怪的提示，而（58）处则有着类似的石板，将红色的砖块按提示顺序由右上排到左下，并空出右下角的位置就可打开（59）处的门（蓝色砖块由左至右排在第一行并空出右下角可以从对面的石棺内找到 MP 回复水 LV2；黄砖块由上至下排在第一列并空出右下角则会触发机关，被关在石室内与怪物战斗，杀光它们再用砖块堵上右下角的空栏才能离开）。门内是一只爬在机器上的巨兽，Aya 先打碎了周围的警戒系统和一个控制台，然后轻松将其击毙。

返回的途中，突然响起了火情的警报，而（60）处的门锁也自动打开了。于是 Aya 一直走到（61）处，终因门被锁而无法前进。可是她注意到了门边的提示，不久就在（62）处找到了带有类似的图案的踏板。她按着蓝、黄、红、黄、蓝、白、蓝、白、红、黄、白、蓝、黄、红的顺序踩了一遍，（61）处的门果然开了。里面又是一只爬在机器上的巨兽，用老办法搞定即可。

回到 B2 之后，Aya 又乘（63）处的电梯来到 SHAMBALA 的另一个走廊。这里被一个称为 EVE 的小女孩布下了结界，必须打坏两个象





音箱一样的东西才能解除。Aya 为了找到那个 EVE，坐上（64）处的电梯降到了 B6。而 EVE 则在（65）处准备了一只大怪兽来保护自己。

对这个 BOSS 最好使用榴弹发射器，或是 M4A1 加上榴弹发射组件。一开始不能急于开枪，要等到它集气时再打，一来是这时能造成更大的伤害，而且只要有足够伤害它就出不了招；二来这样容易抓住节奏，等第二发榴弹装填完，它刚好又要集气了。

战斗结束后，Kyle 也赶到了，二人一同进入（66）处。EVE 再也无路可退，然而她的面罩下面竟藏着一张与 Aya 相同的面孔，原来她就是 Aya 的克隆体。Pierce 打来半个电话，似乎他那边出了什么问题。

另一方面，大批生化士兵已欺近门口，他们投进许多毒气弹准备把屋里的三人一网打尽。Kyle 帮助 Aya 和 EVE 逃到隔壁，一个人断后。而 EVE 却盯着培养器里其他的克隆体想出了神。Aya 连忙

带着她赶在死神到来之前乘上了（67）处的电梯来到SHAMBALA（这个过程一定要快，先与EVE交谈，然后调查她看着的培养容器，再与她交谈一次就会带上她，但不能快跑，应尽量保持距离走上电梯）。不料九号生化兵早已等在水下走廊里，Aya只能睁睁睁地看着他带走EVE。

回到B1的（55）处，却不见Pierce的人影。她在电话机上找到一张纸条"**ピアースのメッセージ**"，同时向总部汇报了情况（一定要在这里多打几次电话）。而后来到地下停车场（Underground Parking），在（68）处取下钥匙"**车の键**"并按亮黄、蓝两个按钮，便有一辆汽车出现在旁边的门里。等车开出库房，Aya把那身份卡（**カード**）对（69）处的机器使用，打开停车场大门，然后乘车到达1F。料理过几个生化兵之后，她在（70）处的地上找到个玩具熊"**めいぐるみ**"（使用后改为"**テディベア**"），但要打开西侧的大门必须关闭（71）处的安全锁。

刚到直升机场（Heliport）的时候，Aya险遭生化兵围攻，多亏美军及时赶到将其一举歼灭。Aya与营帐内的指挥官进行过谈话后来到门外，Douglas的狗给她送来一封信"**ダグラスの手纸**"和一瓶MP回复水LV2。而Jodie身后的大柜子里集成了以前的物品箱，可以选择使用（如果你一直照着前文的路线进行，那么这里就会是Jodie出现，这也是完美结局的出现条件。如果以前没有经满月之门回两部小镇或没有取得"**ピアースのメッセージ**"，那么这里就会是Rupert出现，还会送Aya一支左轮手枪"**マングース**"及许多子弹）。Aya在重入虎穴之前，把玩具熊拿给Douglas的狗嗅了嗅，那狗也颇具灵性，与Aya一起进入掩体，并用嗅觉寻觅EVE的踪迹。

在B1的（72）处，Aya总算找到了Pierce，虽然这里很冷但还算安全。而通往（55）的铁桥上，EVE正面临被吸收的危机，Kyle则显然是与九号生化兵在同一个阵营。但是，他在最后一刻弃暗投明，重伤九号生化兵，阻止了EVE被吸收。谁知那生化兵居然成为EVE的替代品，强大的生命力即使在卫星武器的攻击下仍然降临人间。Aya来到B2的（73）处，准备面对最辉煌的战斗……

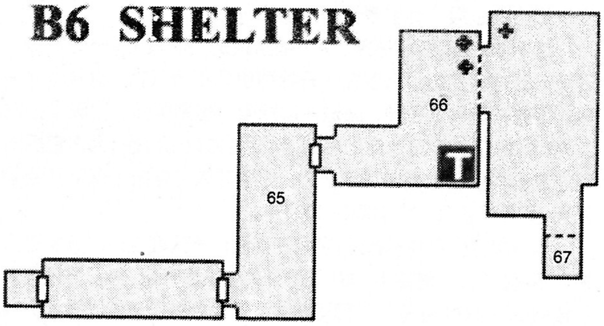
最终BOSS有一次变身，中间不能存盘但可以使用物品调整装备。这里介绍的是最直接的办法——硬拼。

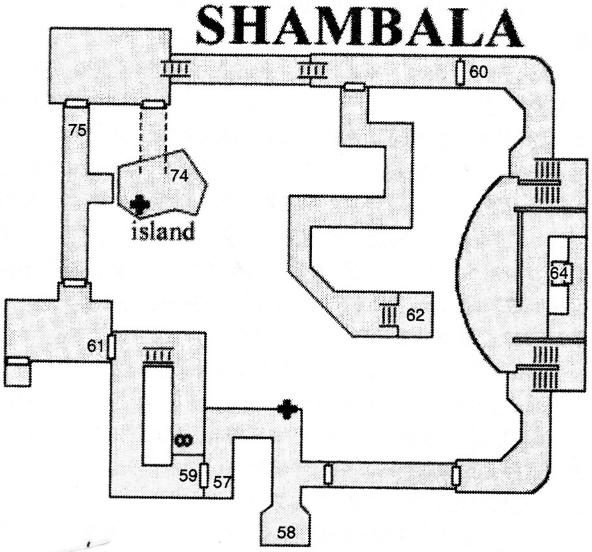
首先需要准备魔法。水属性究极魔法一定要有，地属性攻击、防御提升的两种魔法能多强就多强，最后才是火魔法。其次是装备，护甲主要看MP和兜多不多，HP只要到150就行（包括吃加上限药提高的），最好有个速射的附加能力。武器推荐使用M4A1加装榴弹发射器。

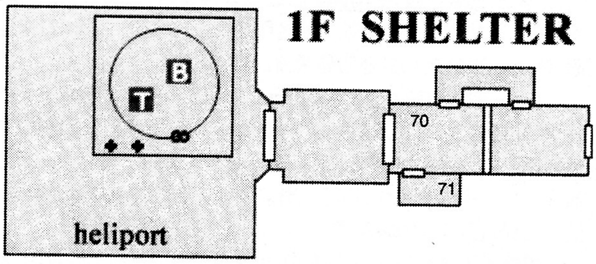
打第一型态时，首先用攻击力上升的魔法，而后用火魔法、榴弹、M4A1乱轰（站在原地不动），直到它的肚子打开集气，这时如果血在140以上就可以不动，挨一下死不了，也别着急回复，等它下次再开肚子时用吸血魔法，如果练到了LV3，这一下定能满血。要是HP达160就更好了，用上防御力加强后可以承受两次重炮，进攻机会大许多。攻击时要等它肚子打开，然后对准肚子给个榴弹外加几枪，肚子一合上就装弹药，当然攻击力上升的状态是要尽量保持的。要是打得够快，不等它用尾巴就会翘掉。

第一形态之后对楼梯边上的机器使用"**カード**"就能架起桥，走上去就到了第二战。

第二形态好象更简单些，它的攻击力不算强。只有一招MP减为零的攻击比较难缠。不过出招前它会集气，画面产生波动，这时只要拼命打她（她不会动）就能迫使其中止出招。一开始一定要用状态回复魔法，否则中了沉默就危了。攻、防加强也是要用的，然后站在桥的一头不动，与它硬拼。在她发动分身就用榴弹炸或吸血，这样它必然立即消失。HP回复剂几乎可以不带。







经过艰苦的战斗，Aya不惜以自身作诱饵，救出了EVE，而神秘的Kyle则在她昏迷的时候消失了。

事情过去一年之后，Aya和EVE来到博物馆参观，忽然一个熟悉的身影出现在门口……

后　　记

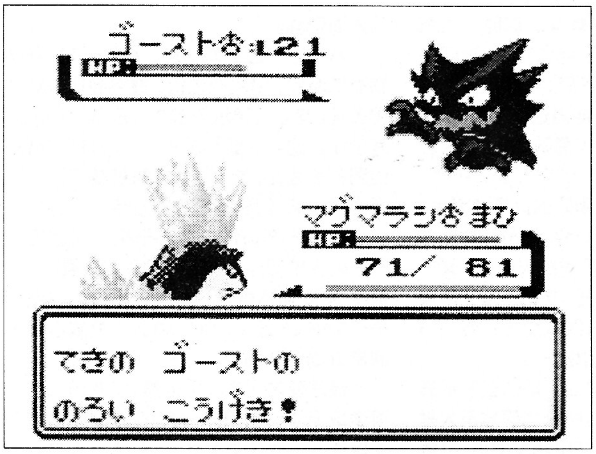
1、调查要反复进行，很多道具都是在调查两次以上才出现的。

2、有关隐藏道具的取得和其它秘技请读者参看本期杂志的"游戏研究所"。

3、目前有一种质量极差的"PE2"D版光盘，其特征为：两碟片分别带有红色及黄色网状花纹，并印有"PS－TT241"字样，望大家小心上当。

4、笔者的最快破关时间为1小时56分（反复游戏的结果）。

文/前田　　责编/PERFECT



口袋妖怪·金(银)

~妖怪连载第一回:上手系统与简明流程~

饲养屋的新作用:把捕获的妖怪放在饲育屋中寄养,而后玩家只要操纵着主角继续冒险,被寄养的妖怪就会自动得到经验值!在"金"、"银"中,饲养屋的地位更加重要了。现在,只要把性别不同的妖怪一起寄养就会出现怪兽蛋!玩家可以利用某些特定的组合诞生出新品种的口袋妖怪。具体的妖怪配合方法和进化情况将在下期杂志中一并公开。

GBC	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日:99.11.21	其它:对应通信线

欢迎来到闪耀着"金银"光辉的口袋妖怪世界!!

前作的口袋妖怪也会在"金"、"银"中登场

使用通信连线与朋友交换妖怪也是本系列的一大魅力。当然,"口袋妖怪·金银"也能与前作交换口袋妖怪。也就是说,在前作中登场的151只妖怪全都可以在这次推出的"金"、"银"中使用!不过,这次新登场的妖怪和交换后已学会新技巧的妖怪就不能再交换回去了。在交换时,要记得先把这些妖怪从名单上去掉才好。顺便提一下,"口袋妖怪·皮卡秋"也可以与"金"、"银"连线,交换道具。

用口袋妖怪球收服口袋妖怪

要收服口袋妖怪就要用口袋妖怪球。在战斗时,把敌方妖怪HP削减得越多,捕捉的几率就越大。另外,如果令敌方妖怪遭遇麻痹与睡眠等异常状态的话,捕捉妖怪的机会增高。

如何编成最佳队伍?

主人公能够随身携带的口袋妖怪只有六只。大家一定希望只带着自己喜欢的口袋妖怪去冒险吧!不过这样一来在作战时可能就会很辛苦了。因为妖怪有属性之分,若在战斗时遇到相克属性的妖怪就会变得非常不利,所以在编成时要特别注意属性的平衡。

可以砍断树?

在游戏中会有一些与众不同的树散布在各处。如果玩家将这些树砍倒的话,就能够到达更多的地区了。因此要特别留意这些树的位置。

用ID号码来抽奖

所有的口袋妖怪都设定有ID号码。在某一个地方会抽奖,只要口袋妖怪的ID号码与幸运号码一样,玩家就可以得到各式各样的奖品!由于抽奖是以所有的口袋妖怪为对象,所以玩家必须尽可能地与朋友们相互交换,以便收集更多种类的口袋妖怪,提高中奖的几率!

培育不参战的口袋妖怪

要培育弱小的口袋妖怪是件很辛苦的事。不过,在本作中只要编在队中,就算不作战也能得到经验值。方法是把想培育的口袋妖怪放在先头部队中,一进入战斗时,就马上把想培育的口袋妖怪与其它的口袋妖怪做交换。这是个即简单又实用的小技巧。

健全的赌场

前作中出现的老虎机、猜纸牌等迷你游戏,在"金"、"银"中也可以玩到!与前作一样,若进行迷你游戏,就必须事先兑换代币。而贮存一定数量的代币后,就可以换到贵重的奖品。

无法捕获的口袋妖怪

在"金"、"银"中,也存在着用普通玩法无法收集的特殊的口袋妖怪。事实上,要得到这些稀有的口袋妖怪只能靠和朋友通信交换或使用特定的道具。本刊将在下期杂志中为诸位介绍各种稀有妖怪的获取方法。

让口袋妖怪进化的时机是

在口袋妖怪中,大部分妖怪在等级提升到一定程度后就会进化为其它种类。虽然进化可令怪兽的基本能力值上升,但学会技巧的基本等级也会上升,而且也存在着无法学会某些特定技巧的缺点。因此,最好还是待怪兽习得所有技巧后,再让其进化比较好。

"口袋妖怪·金"简明流程攻略

清晨,金得到**ポクットギア**(口袋工具),向母亲道别后,展开冒险。首先,前往左上方**ウツギ**博士的研究室,博士会让金选择一种怪物,带上它迎接最初的战斗吧。

从左侧出村,眼前一片绿地,先练上几级后,很快到了第二个村子(**ヨシノシテイ**)。与村口的老者对话,他会为主人公介绍村里的景物,并赠送了地图(今后不会漫无目的地瞎逛了)。往北出村,在路口金被两个讨厌的家伙挡住了去路。没办法,还是先到右上方的屋子看看吧,一代中的**オーキト**博士已在此久候,他赠送图鉴(**ずかん**)后就匆匆离开了。

在返回**ワカバ**镇(老家)的路上,金第一次碰到了的对手(**ライパン**),幸好他的怪物不强,只有5段,轻松搞定。回到研究室,博士正与一研究员商量着什么,原来是要**ライパン**改名字(好笑?),不改也罢。离开时,一名研究员给了金五个怪物球(**モンスターボール**),不用说,是抓怪物用的重要道具。

继续北上,原来因"斗殴"而挡路的二人早已休战。前进中,金碰到了第一个怪物教练,他的怪物是可拉达,三下五除二——摆平!连过数人后,有一个山洞,里面一片黑暗,根本无法辨认方向,只得离开。抵达**キキヨウ**村,这里有人想用大岩蛇交换**マダッボミ**,其实外面的草丛就是**マダッボミ**的栖息地……

キキヨウ村里住着第一位BOSS,试着搞定他吧。不过没有一定的实力千万不要挑战。村北有座庙宇,那些和尚不守清规,养着一些怪物。在第三层有个老和尚,打败他可以得到05号秘传机器(能力:闪光)。现在村东的那个山洞也可以进入了。此时,在PC屋中能够得到一个蛋,如果将它留在身边的话,可以孵化出**ドクピー**(24级进化),哦,可爱的宠物!

出村后,金来到一间屋子旁,有一棵"痒痒树"挡住了去路,看来只得调头南行了。途中金会碰到两个山洞,但它们是彼此连通的,非常简单。金继续朝南走,在路上的PC店中可以得到一个钓杆,不过只能钓鲤鱼王,只好早点培养鲤鱼王了。

抵达**ヒワダ**镇,某房间中与一个中年人对话,待其离开后金赶到村中的井旁,进洞打败火箭队的人,解救**ヤドン**,然后回村解决掉第二个BOSS。

原本想由左侧出镇,可是**ライパン**又来挑战,真是阴魂不散,幸好他还是很弱。金继

续往西行，左边有一片森林，途中会遇到一只鸟，把鸟赶到守护人那里就能得到 01 号秘传机器(能力：切割)。

继续赶路，金终于走出森林，到达**コガネ**村。这里有个公园，里边有一大片草地，可以抓怪物，但与一代有所不同。村中有一个连通的隧道，可以得到**コーンクース**，这样金就能到游戏房爽一会儿了。与一代相比这中多了一个迷你游戏——猜牌。村中的自行车商店会免费送给金一辆自行车。哇！行路快多了。赶到 BOSS 屋右上的屋子，金从一中年妇人那里得到**ヤニガメじょうろ**，出公园朝东找到那棵痒痒村，现在可以与它干一仗了，当然更也要将其收服。

金赶到**ユンジユ**村。村里有个剧院，台上有许多舞女，其实她们也是怪物教练，而且怪物个个稀有，但都不是很强。打败她们后与台下的绅士对话，得到 03 号秘传机器(能力：游泳)。金打败 BOSS 后赶到 BOSS 屋旁的房子内，一个小孩会给金**ダウジンヴマシン**(探宝仪)，如果附近有什么宝物的话，它就会发出声响。

金往西出村，来到**アザギ**村，可是 BOSS 屋中竟空无一人！没办法，去找找吧。来到村中一幢好象监狱的大厦，在最高层的女孩就是 BOSS，可是她却不肯回去。村子左侧屋里可以得到 04 号秘传机器(能力：蛮力)。

在海边，借助 03 号机器金到了**タンバ**村，BOSS 屋前的一女孩会给金 02 号秘传机器(能力：飞翔)。另外，从某人处还可得到**ひてんマシン**，把这东西送到**アザギ**村的女孩，她就会回到 BOSS 屋中。

金回到**エンジュ**村，向右出村，有两种方式可以到达**チョウジ**镇，一是钻山洞，另一就是水路。北面渔塘里有只暴利龙王，将其抓住可得到**あヵいウロコ**。这时岸上有个人在看招示牌，别忘了与其交谈。返回村子，在路口旁的一间屋子里，**ワタル**正和某人单挑，打完就从一个地道进去了，也好，进去看看吧。原来又是火箭队，真是一个邪恶的组织！

上到二楼，打败火箭队的首领**サガキ**，原来他们在这里安置了炸弹，准备炸掉此村的中枢！金与**ワタル**一起对抗火箭队，又一起把炸弹逐个排除。最后，**ワタル**为了感激金，给了他 06 号秘传机器(能力：旋涡消失)。此时 BOSS 的屋门也打开了。

前往**コガネ**村，可恶的火箭队已经把通往游戏机房的路堵住了。原来他们准备大举进攻此村，妄图占领。前往电视发射塔，打败最高层的**サガキ**，得到**ちかのカギ**，这是村中隧道里那扇门的钥匙。干掉挡路的敌人，反复摆弄墙上的控制杆，到达下面的门，由一绅士那里取得**カードキー**。金从楼梯出来后，发现自己正处 Shop 的地下一层。回到发射塔的二楼，那扇铁门可以打开了，冲上去一举打败**サガキ**，得到**にじいろのはね**，村子又恢复了平静。

现在可以去最后一个村庄了，途中的山洞内有 07 号秘传机器(能力：瀑布逆行)。

终于到了**フスベ**村，打败 BOSS 后她却不给金徽章！金只能到屋后的洞里去看看了。洞里的水潭内可抓到迷你龙。转了一圈后，BOSS 出现，当然也带来了徽章。

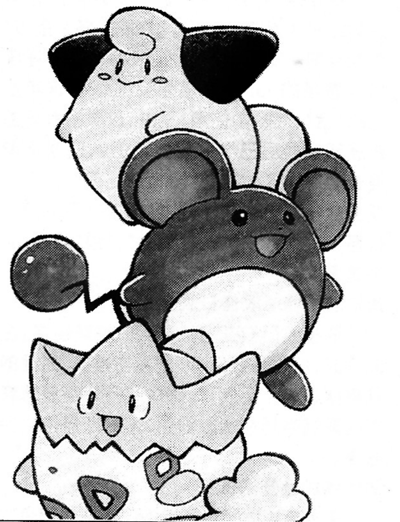
经过几番周折，金总算将八枚徽章全部集齐了。

金继续向南，返回自己的家，母亲那儿还有 30000 元钱，拿了再说吧。此时**ウツギ**博士还会赠送一个**マスターボール**(强力球)，收下后就准备前往影子村，为小精灵掌门人而奋斗。

从自家右边的河出发，一路上有许多怪物教练阻挠，金边战边行，最终到达一间大屋子前。向守卫展示 8 枚徽章后就可以进入其中了。途中还要穿过一个山洞，就在离开山洞的那会儿，**ライバン**又来挑战了。这家虽说强了点，但还不是金的对手。

历经千辛万苦，金终于来到了目的地——影子村，五位 BOSS 早已在此久候了。而最终 BOSS 恰恰就是**ワタル**，不过他并没有前作中的 65 级了，Only 50 级。打败后慢慢欣赏 Ending 画面吧！

最后要为大家介绍的是，游戏爆机后仍可读取记录，与前作一样，在**ウツギ**博士那可以得到**ふねのチケット**(船票)，到**アサギ**的港口乘船展开最后的冒险。另外，在**コガネ**村里有座庙，此庙通往另一座塔，塔顶是 250 号怪物**ホウオウ**，此怪物在去影子村前亦可抓获(或许"银"会有所不同)。



~妖怪属性相克表~

敌方 / 己方	ノーマル	ほのお	みず	でんき	くさ	こおり	かくとう	どく	じめん	ひこう	エスパー	むし	いわ	ゴースト	ドラゴン	あく	はがね
ノーマル	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	×	○	○	△
ほのお	○	△	△	○	●	●	○	○	○	○	○	●	△	○	△	○	●
みず	○	●	△	○	△	○	○	○	●	○	○	○	●	○	△	○	○
でんき	○	○	●	△	△	○	○	○	×	●	○	○	○	○	△	○	○
くさ	○	△	●	○	△	○	○	△	●	△	○	△	●	○	△	○	△
こおり	○	△	△	○	●	△	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	△
かくとう	●	○	○	○	○	●	○	△	○	△	△	△	●	×	○	●	●
どく	○	○	○	○	●	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	×
じめん	○	●	○	●	△	○	○	●	○	×	○	△	●	○	○	○	●
ひこう	○	○	○	△	●	○	●	○	○	○	○	●	△	○	○	○	△
エスパー	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	△	○	○	○	○	×	△
むし	○	△	○	○	●	○	△	△	○	△	●	○	○	△	○	●	△
いわ	○	●	○	○	○	●	△	○	△	●	○	●	○	○	○	○	△
ゴースト	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
ドラゴン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	△
あく	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
はがね	○	△	△	△	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	△

注：●非常有效(攻击力×2)；○有效；△普通；×效果甚微(攻击力减半)。

文/???　责编/PERFECT

●天津钢管公司天车 高读者，你对野读者的意见十分中肯，确实让你给说着了。而“灵魂力量”你是头一份。

霸王塾

攻防十分严密
系统非常之多

VF3(三) 广州野

■鹰岚：相扑手虽形体巨大，但绝不容忽视，他的突张手(PPPPPP)速度极快，易令对手连续挨打。而中段技肘当(→P)后还可接另一中段近肘当下压（肘当中←P)，而肘当后立刻前冲接各种大威力投技往往也令对手哭笑不得。因此鹰岚虽连技较少，但却是最有希望15秒内KO对手的强者。上级者向，重量级。

连技：自己处于高地而对手位于低处时，如佩场地，双手突进(→→P)＞稍停＞诸手突张(PPPPPP)＞追加。威40%，难70%，中25%。

注：此招难在双手突进后，若按键慢易打不中，若太快，则易形成诸手的突进(→→PPP)这招。应多练习。

■梅小路 葵：实在是VR3中最难修炼的角色。此人因打击技威力偏小，因此实战中主力武器是投技与当身技。本人的当身技经过近两个月“走火入魔”的修练后，约已可准确判断出对手40%的主要攻击技法。但我的一位朋友现已强到对手几乎不敢轻易向他“动手动脚”只可任他鱼肉的地步。这也许真是天份吧！

1. 横打(→P+K)＞各种快速打击技或冲前投技。难20%，威未定，命50%。

注：横打这一招是一种较为赖皮的技法，它有50%的概率可破坏对方防御。因此各种快速打击技如二连突(PP)即可命中，而大月车(↓K+G)这一招因有准备时间，故难命中。

2. 绫手取（↓起立途中P+G)＞ 技碎（对手倒地时追加投↘P+G)＞追打。

3. 雷刃破(→K)对手浮空＞PP＞大月车(↓K+G)＞技碎(↘P+G)＞追加。威45%，难65%，中30%。

■影丸：速度型角色，近身战极为有利。肘打(→P)及贴铲(↓K)连续交叉使用足以令对手心烦。旋蹴(↓K+G)堪称是一切中段足技的克星，而弧延落(←P+G)后追打手段十分丰富，有些虽很难，但还是应多练习使用。不折不扣的初级角色。

1. 侧踢(↘K)＞对手浮空＞影刃(→↓↘P)＞追加。威25%，难50%，中50%。

2. 弧延落(←P+G)＞影刃＞追加。威30%，难13%，中80%。

3. 龙尾闪(←←K+G)＞后贴铲(↓K)＞追加。威25%，难40%，中100%。

注：勿将追加技误出成浮身膝蹴(⇓→K)，解决方法是后贴铲后松开摇杆，再(↓K)。

4. 背后是墙壁，弧延落(←P+G)＞丹月蹴(↗K+G)＞散弹击脚(PPPK)＞追加。

注：笔者认为此招就是VF3中威力最大的一招了，若还有玩家可击出更大的威力，请告之。这一招还有一分歧，即丹月蹴后接↓P＞影刃＞追加。不过威力较小，约为50%。

本人对VR3的研究还只是管斑窥豹，望全国VR高手指正。

广州热切盼望VR4的人



↗NAMCO在美国经营的“WONDER PARK”，正举行铁拳TT全球大会决赛。

VF3(补)

天语：VF进化至TB版后，愈发感觉其博大精深。广州“野”读者通过自己的街机实践总结出一些连续技，虽然尚缺杰夫里、舜帝、沃尔夫等人，但精神的确可嘉。南京航空学院的王劭亦从美国网站上取得一些“限定型”连技，并结合自己的DC实践寄了过来。限定型连技主要是壁限定和高低差限定，配合着角色体重的级别，必须做到见机必出，否则就连不上，可知其要求之高，不过还是要介绍的。这里先补充一点儿小技巧和小诀窍。建议手柄设置，

L：闪避，R：防御，X：拳，Y：视点，A：脚，B：脚

除崩击云身双虎掌极难发出外，其他人物的招式用此种设置皆可顺利发出，如陈洛的↓KK⇓KK+G。DC版的手柄只能设定最原始的G、P、K、E，而无法对它们进行组合，如K+G、P+G等不能设定在一个键上。故提此一点。

■杰夫里：重量级的他采用原始粗暴打法，连技简单。如←↘P+K＞←P+G＞↓K，↓K命中(对手硬直际)＞↓↘→P+G，↘↘P＞→→PP＞追加，↘↘P COUNTER＞↘按住(PPP)＞追加，⇒K＞各种可能的空中追加。有一些固有技十分好用，命中则全出，不中则强收，如KKP，←KP，←↘PP即是如此。投技方面，唯↘↘P+G远距有效，其他酷投须近距见机行事，如↙→P+G、←→P+G＞→P+G＞→/←P+G。这人的缺点是下段稍逊，下段投(P+K+G)不易出。壁投时可以↙P+G(背后是壁)和←↘P+G(面前是壁)，声音绝对好听。此人并不好惹，其压迫技巧多，投技过于厉害。

■陈洛：自VF3大会得到亚军后，洛的饭馆突然陷入了经营危机，此次再度参赛是为赚钱救饭馆。首先指出，↘(长按)P＞P←P→P是可以实现的。另此人的“振返”亦算好用，出招之后转过身的技巧有←←P，←←K+G等，背向对手时即可P←P→P或↓K。←←P．K+G亦可。陈洛用←↓P+G扭过对手后，可及时↘PPP↓K，他最高难度连续技是，斜上掌(↘P)COUNTER对手＞P+K＞PPP↓K。

■舜帝：技巧搞笑的角色，威力虽小但酒6以上各种COMBO实现。饮酒技当然首选→P+K，命中即5点，仰饮酒↓P+K+G则能加1点，对手以特定技可击醒醉汉减点。老汉最大的特征是边打边闪，许多固有技都融入E键，一招出完则角度已变换，或者招式出完自己已躺在地上，对手无法攻击。试举几例，←EP，↖E．P+K，PPE↓KKG(酒6)，←↙↓↘→/↓↓．↓↓(侧寝)＞KP↓KK，等等。

1. ↓↘→P＞↓↘→P←P＞↑P的追加。(标准空中COMBO)

注：要求敌我逆足，即我左(右)脚在前敌右(左)脚在前。否则就是顺足态，即我左(右)脚在前敌亦左(右)脚在前。

2. 顺足正常态时，只需↓↘→P←P＞↓↘→P＞↑P的追加。

3. ↘P+G＞E.P+G。

注；敌在我右时。第一段翻过对手后后单按闪避键，然后立即按下P+G投之，啪啪……。若敌在我左边，则须将E配合方向↓使出。

4. ↘P+G翻至对手身后(敌左我右)＞↓↘→P←P＞←↘P。

注：第二和第三段摇杆的方向应与上述表记相反才对。

大连建筑工程学院郑秀松某日下午玩PS版98：用97模式夏尔米练罗伯特时，突发奇想A＞→↘↓↙←→↘↓↙←A＞一个超重击，此时罗在屏幕右边，练习方式为电脑默认情况，各项均不调动，背景为船，背景老头无异常，然后竟狂点A至……41连击。

→↓↘格斗天书↓↘→

援护攻击与COUNTER连续技 天津红桥 李镇国

由于KOF99中启用了新系统——援护攻击，以及COUNTER模式中可由必杀技CANCEL超必杀技，虽使本作增色不少，但如果要成为KOF99的高手，就必须对每个角色的援护攻击与COUNTER连续技了如指掌，下面就笔者发现的有关援护攻击的追打和COUNTER态下大威力连续技作个简要介绍。

一、援护攻击的追打

★援护角色：特瑞

追打方法(全过程的步骤以小写字母顺序表示)：

选用八神时，法①(自己身处版边，对手距己2个身位左右)a.援助攻击，b.八稚女，c.(特瑞将对手打飞)用八稚女或祈爪枰(↓↘→↓↘→B/D)追打。

法②跃至对手背后百合折(←B)>a>b>c

注：上述连续击威力不俗，普通状态下可打掉对手约1/2血，MAX状态下威力更为恐怖。

★援护角色：罗伯特

追打方法：

①任何角色都可用大威力的连续技追打

②选用包时，a.超杀→←↙↓↘→B/D命中，b.跃起C>↓B×2，c.援助攻击d.C>→A>↓↙←↓↙←A/C。

注：MAX态下，b中可再作适当追打。

③选用东丈，a.将对手逼至版边，呼出援助，b.C>↓↘→↘↓↙←A/C，c.低踢(↓↘→↓↘→+B/D)蓄住，待对手倒地放出。

★援护角色：MAXIMAM、二阶堂红丸、安迪、东丈、不知火舞、尤莉、拉尔夫、克拉克、包、MARY、藤堂香澄、金家藩、蔡宝健

追打方法：以1HIT大威力技追打为最佳，推荐，

K’↓↘→↓↘→A/C，拉尔夫↓↙←↙↓↘→B/D，矢吹↓↘→↓↘→A/C，李香绯↓↘→↓↘→B/D

★援护角色：矢吹真吾

追打方法：任何技

★援护角色：椎拳崇

使用方法：援护角色出来后，使用任何必杀技，均可加不同程度的血，HIT数越多越好。

★援护角色：KING

使用方法：选用K’，待对手距自己2～3个身位时，呼出援护角色，a.快速使出超杀↓↘→↓↘→A/C，b.待对手从空中落下时，再用上述超杀追打。

二、COUNTER态下部分角色大威力连续技：

草雉京：跳D>站C>轻铄铁1HIT时>百八拾二式

二阶堂：对手在角落，跳D>站C>轻雷韧拳>幻影飓风

矢吹真吾：跳C>站C>重花研2HIT时>凤麟

特瑞：跳D>站C>重能量波>高轨喷泉

安迪：跳D>站C>重背水掌2HIT时>斩影流星拳

不知火舞：跳D>蹲C>↘B1HIT>小夜千鸟连龙炎舞>超杀忍蜂。此技打掉对手2/3血。

罗伯特：跳C>↓B>↓A>↓蓄↑A(2HIT时)>十段脚

KING：跳D>站D>←↙↓↘→C(3HIT时)>沉默闪光

MARY：跳D>站C>←A>←蓄→B>台风。打掉对手3/5血。

COUNTER连技简化输入 湖北襄樊 野花

天语：河南新密市陈伟说他们那儿99最高648，他1挑3“却只有432”；还有一位“李宁”读者也不开心，投稿时心情沮丧，“因这一段时间我连遭重创”，为考试几个月没动把的后遗症“终于暴露出来”，刚开始“我还能称霸”，但眼看着别人对99掌握的日益熟练，而反之我的战术显得非常僵化，以前对战时的气势与沉稳“荡然无存”，本来最初想写一篇99实战心得，“但看来要延迟了”。其实我现在的技术也没怎么下降，不同的是99对战的要求更高了，“而我却还沉浸在以往称霸97时的战术，当然是要落后了”。如果说97求猛，98求稳，则99就要求智了，“不知我顽固的死脑筋是否还转得过这个弯(上天保佑……)”。

可见，街机厅中打得好就是老大，打得不好或赢不了别人，就得利利索索走人，苦练后再来。当然无论是老大，还是走人，都不得在机台前喧哗？(笑)今期限于页码，下期再详细解决呼出同伴的连续技以及COUNTER问题，由湖南大学人文系新闻班、吉林工学院等同志供稿。投稿者最好能够比较深入的讨论某一个或几个问题，以利提高被刊发率。

99的COUNTER态超杀连技令部分玩家望而却步，却不知这种连技也是有简化输入法的。

一般地，超杀的“箭头指令”是由两部分组成，即俗称的“正摇、正摇”、“正摇、反摇”、“反摇、反摇”等等。而在COUNTER MODE时如果超杀的前部分指令与上一招必杀技的“箭头指令”输入把位相同，我们可以省去超杀那前半部分指令而直接输入后一半的指令。例：

红丸的“近立重脚>雷韧拳>幻影飓风”，一般输入应该是“D>↓↘→A>↓↘→↓↘→A”，而“D>↓↘→A>↓↘→A”同样有效。而舞的“重拳>龙炎舞>超杀忍蜂”，C>↓↙←C>←↙↓↘→D”就行了。

这样一来，在一般输入情况下难度要高许多的COUNTER连技也成了“小CASE”。京2有个“重拳>轻鬼烧(离地前CANCEL)>无式”，在轻鬼烧离地前标准输入“无式”有点强人所难，但一经简化即成“庶民连技”。还有一些经典例子如下(只将后两个关键部分显示出来，前面的普通技与招式指令略)：

■良：轻虎炮(离地前CANCEL)>天地霸煌拳■由莉：轻空牙(离地前)>灭鬼斩空■琢磨：虎煌拳>龙虎乱舞■京：妄想踢>沉默闪光■金家藩：半月斩>凤凰脚■香绯：那梦波>大铁神■八神：暗钩手>祈爪枰■玛丽：轻重直之箭(离地前)>野玫瑰/(动感闪光>玛丽台风)

除以上所列连技外，还有许多SUPER CANCLE用这种方法能玩出来，但却连不上，如红丸“雷韧拳>雷光拳”，八神“暗钩手>八稚女”等。这与COUNTER态时超杀特性发生了部分变化有关(主要指出招速度)，不知大家注意了没有？最后想提醒一句，用此方法虽可使输入速度大幅度加快，但也不要一味求快，节奏适中才是最重要的。(天语：此文虽小意义重大，还将推而广之)

●RB2饿狼传说：难度不明。我的苦练成果是使用秦崇雷打的是1219100，使用不知火舞打了1203800。(河南淅川 马鸣)

霸王塾

小天天主持的高打乐园

决 天草降临

天津 燕尾王

侍魂。侍，武士；魂，灵魂、精神。武士的灵魂，即刀。但在下认为它有另一个意思，那就是武士蕴藏于“决”字之上的精神。在下从《真．侍魂》到《天草降临》上千次的与人对战，有悟于这个“决”字。（注：在下不是绯村剑心）

玩家分为两类：为赢而决的人，为决而决的人。

前者有三，一是对战时只会使用无赖技巧，如“天草”中霸王丸的旋风烈斩（轻斩）> ↓↘→A，对手只有闪避或跳过，由于连发旋风，闪避根本不是办法，只得跳过，霸王丸收招极快，又会发弧月斩击落对手，如此反复，堪称无赖。或使用枯燥无味却封杀对手的玩赖技巧，如塔木塔木的轻斩很长且连打，使对手根本无法还击。

其次是使用无限连杀，使对手即使满血中招也会一命呜呼。例子皆是，这里就不举了。

使用以上两种技巧的人用贵刊以前的一篇文章说许是“走人魔道”。他们取胜不靠经验，不靠反射神经，不靠对对手的观察力；而只凭手按的快，按的熟，按得连。好像是学生专攻文科，背政治，背历史，背得滚瓜乱熟而根本不靠脑筋思考一样，他们绝不会感受到凭多方面综合能力而决胜的那种快感。为赢而决的人简直是像在完成任务似的取胜，如此两人遇在一起对战，比起手快，在下看来不如去美国西部当牛仔决枪战去罢了。其实为赢而决是儒夫的表现，他们的对战，根本谈不上是真正的决斗。那些败给他们的人都会不甘心失败而只能鄙视地说一句：“真玩不对！”

上述两种技巧有一个共同点，就是反复使用同样的招数。但有的人虽使也不过是偶尔小调节奏，不会连续使用，如牙神（罗刹）击对手反身的前冲中斩是很好用的无限连杀，可有人在此技斩两下后，便不再重复使，而用三空杀，对手虽损血倒地，但也毫无怨言。这样使牙神的人不算是为赢而决的人。

还有，SNK公司设计的武器击飞程序在下看来是一种考验或测试，它可以体现玩家的品质，确定他决的目的。当在下用超必杀技或在拼刀中打飞对手的武器后是不会再进攻的，因为打败一个赤手空拳的人比战死更颜面无光，叫对方拾起武器再战，让他输得心服口服。但第三种为赢而决的人一见对方武器离手，便趁机大肆猛攻，大举进犯，以此大获全胜。其实这恰恰说明他怕了，畏惧对手拾起武器反击获胜，也就是承认自己不比对方。空手失败实不甘心，在下感触最深的就是一声“以格列……亚嗄”后此局便告失败。前面提到不去斩一个空手的人当然也非绝对“不去斩”，如对方扮加尔福特，喜欢拳击的无赖技，那便不要轻饶，抬手诛之。且也不要留情于对自己武器脱手仍进攻的人，鲁迅也曾提过《论“费厄泼赖”应该缓行》（Fair Play，公正决斗的意思），以痛打落水狗，当然这只是以牙还牙，在下还是认为Fair Play应当执行了。

在下善使柳生十兵卫（罗刹），二、四代皆同，且是为决而决人。对战时使出柳生心眼刀架中对方的快感是那些为赢而决的人所不能感受到的。在下深恶无赖，玩赖和无限连



杀技巧，如遇之，哪怕倾我所有，弹尽粮绝，损失惨重，也要死战到底，斩之而后快。在下觉得有义务，有责任去决杀这些“走人魔道”的人。只是在下在侍魂Ⅳ十七人中独头痛霸王丸，无赖技“气加锏”（编者注：这大概是天津话，波动加升龙的意思？↓↘→？>→↓↘？）实不知如何对付。

最后还想再提一点，不知为何，战CPU时已有一种无法形容的空虚感，宁可赠予他人或用两局CD > AABBCCABCC-CC > ↓↙←开始键（13斩连自杀）去结束它，也许这正是为决而决之人的精神所在。

借此机会，谈了在下对战上千次的一点心得，也许有过激之处，请涵，是因不可用自己的观点强加于别人。不过在下真的相信这篇文章与“侍魂”二字的本质含义是有联系的，且想信所有的格斗游戏皆如此。

真正的对战，真正的高手，已明白决不是为赢，而是为从中寻求激情，寻求惬意，寻求领先经验、反射神经、洞察力等多方面能力综合在一起并经努力发挥而取胜的欣喜。这是一门艺术，人生亦是。谁愿一生平庸，有比小悟空选择冒死喝下超神水，而不是去稳妥地修炼几年，以战胜短笛。又比赔塔在人造人出现的三年前便得知而不马上去破坏以追求战斗。侍魂对战，如能和一个真正可以称得上是对手的人决，那是一种莫大的幸福与享受，在按键挥刀的一刹那，已忘却了自己是谁。

号外：在下使柳生十兵卫（罗刹），平素苦无真正的对手，也曾听说本市八里台某厅、服装街某厅有高手，去往决之，但不能尽兴而归。很高兴能通过“高打乐园”来挑战中国四大直辖市之一的天津之“天草”高手。在下于每周日下午4时至5时在红桥文化宫进门左边上楼街机厅恭候来战者，以相切磋。（注：如来者使用霸王丸，在下亦会换使霸王丸与之对战）

个人介绍：李读者，18岁，天津五十一中学生。

责编“天语”编后感想：游戏厅中一展才华，是许多人的梦想，日本之所以经常举行大会，就是想看看高打的风采。中国之大，各种游戏皆有封顶人才，“天语”碰巧在海河边上某厅看到一将“SIDE POCKET”打得天花乱坠的青年人，似已超过之前“天语”在某影院厅中看到的略胖中年人的技巧。其人云：“没见过比我玩得好的”。想想也真是遗憾，能将台球打到20万的，何其少也。霸王孰和街机仔、天师道场（封神榜亦收家用机各类游戏战绩）欢迎各路街机英雄踊跃投稿。

“诚请归隐高手重新出山，提笔共商游戏文化大业”

●圣剑传说．玛娜传奇：99级，全部必杀技都练出，全部的事件都完成。各种武器的威力都在255左右，30小时爆机，未看任何攻略，不用金手指。●FF8：这个设计上有致命缺点的游戏，我全部人物都未升过级，收集全部卡片、全部召唤兽、全部人物都有究级武器与究级必杀技，在魔女建城打封印兽时，除了外形像铁巨人的那个，其他封印兽（含ω兽）连反击的机会都没有。打最终BOSS时，当她的召唤兽被干掉时自爆攻击了一次，直到死都没有攻击机会，仅用28小时。未看过任何攻略，没用金手指。望天师将我这两页心得公布于众，让部分人少一分怀疑，多一分长进。（秦皇岛 陈舒）



PS 发售 5 周年特别企划

五年的脚步

1999 年 12 月 3 日。这一天是 PS 诞生 5 周年的日子。这五年中有多少喜怒哀乐，多少悲欢离合，记录着我们的青春岁月，这段光阴会一直珍藏在我们的记忆深处。为此，本刊特地制作了一个专辑栏目“五年的脚步”，与读者共同回顾 PLAY STATION 这五年的历程。

译/刘飞扬、王昊　　责编/P Ⅱ

1992 年～1993 年

索尼与任天堂合作

索尼计划与任天堂合作生产超任用的 CD－ROM，暂定名为 PS－X。当时 CD－ROM 已开始逐渐在电脑上普及，因此 PS－X 也被寄与了很高的期望。但是……



一年后

索尼与任天堂决裂

由于在一些细部无法达成一致意见，任天堂、索尼的这次合作最终还是以失败告终。索尼宣布将单独开发次世代 CD－ROM 游戏机。93 年 10 月 PS－X 首次公布了游戏画面备受瞩目。

1994 年

12 月　3 日

1000 型 PS 正式发售

在这一天，PS 终于发售了。鉴于其成功的事前宣传攻势，很多人都希望在发售日买到一台 PS，于是便出现了从发售日前一天晚上就在店前排起长龙的景观，准备好的首批 10 万台也立即告罄。

商店大混乱

在秋叶原（译者注：秋叶原为日本著名电子商业街）的批发店内，居然竟贴出了在 PS 售完之前暂停其余商品销售的布告，从这一点亦不难看出 PS 的人气之高。

1995 年

1 月　4 日

SCEI 在美国与欧洲设立“据点”

索尼宣布在美国成立 SCEA，在欧洲成立 SCEE 公司，同时还发表了其在美的 100 家代理公司。

2 月　8 日

PS 在日本产量突破 50 万台

在这一天，索尼宣布日本国内的产量为 50 万 1000 台，突破了 50 万大关，同时软件销量也已达到 230 万套。专卖店的实售率为 94.7%，处于完售状态。右图是对硬件销量做出了巨大贡献的 NAMCO 的“山脊赛车”。

3 月　24～26 日

首届 GAME EXPO 开展

日本首届游戏展示会“GAME EXPO”开展。PS 展位的规模为全场最大，软件则有“斗神传”、“铁拳”、“心跳纪念品”等大作。任天堂、世嘉、3DO 也有各自的展位。

5 月　13 日

E3 大展召开

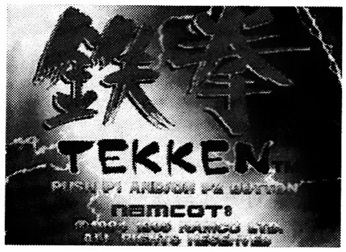
全球数字娱乐界汇集一堂的 E3 大展在洛杉矶召开，索尼在 E3 上宣布“9 月 9 日 PS 将在美发售”。

29 日

PS 在日本产量突破 100 万台

黄金碟片奖发表

PS 的产量数终于在 5 月的第 4 个星期突破了 100 万台，索尼为销量超过 50 万份的人气软件“山脊赛车”（NAMCO）、“铁拳”（NAMCO）及“斗神传”（TAKARA）颁发了黄金碟片奖。



7 月　21 日

普及型 PS（SCPH－3000）发售

索尼开始发售与 1000 型相比省掉了 S 端子的新机体，同时，由于销量突破 100 万台，成本下降，主机价格也降为 29800 日元，这样也就进一步推动了 PS 的普及。这时候你去任何一家游戏专卖店买 PS，回答都是“缺货”。

9 月　29 日

PS 在美、欧发售

PS 终于在美、欧上市，其人气之高亦不亚于日本国内。但也出现了一个问题，就是有人发现在日本以外旅行时购买的 PS 软件无法用于在日本

购买的 PS 主机上。另外，发售时的售价为 399 美元，按当时的汇率折合成日元为 4 万日元，与日本国内的售价几乎相同。

10 月 7～8 日

Play Station EXPO 召开

在晴海的国际展销会会场上连续两天举办了 PS 的单独展销会。依旧是彻夜长龙的盛况。

11 月 3 日

PS 的巨袜促销开始

从本日起凡购买 PS 主机，即可获一只居然能装下整台 PS 主机的巨袜！对这只巨大的袜子没有人不瞠目结舌的。

12 月 31 日

PS 在日本产量突破 200 万

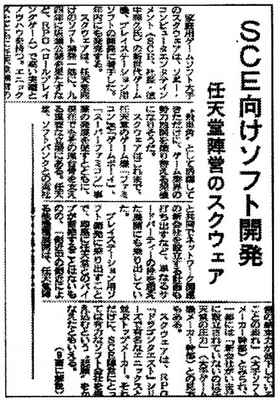
PS 在 95 年底销量终于突破了 200 万。但谁也未注意到明年将有更大的新闻在等着我们……

1996 年

1 月 22 日

史克威尔宣布加入 PS

在超任上推出了以“最终幻想”系列为代表的一系列超大作软件的史克威尔终于决定加入 PS，它的加入使一大批超任玩家也无怨无悔地投入了 PS 的怀抱。软件在第二年 1 月发售，依旧好评如潮。



SCE向けソフト開発
任天堂陣営のスクウェア

右图为 96 年 1 月 22 日『日本工业新闻』刊登的有关『史克威尔参入 SCE』的报道。

3 月 27 日

Play Station EXPO'96 召开

第二届展销会在晴海国际展销会场 2 楼召开。WARP 宣布其“Enemy Zero”将不在 PS 而在 SS 上发售，NAMCO 展台也摆出了卍党加入后的“铁拳 2·日本一决定战”。

28 日

Fighting BOX(SCPH－3500)发售

以前的 PS 皆以 PS 主机＋手柄的形式发售，新的“PS Fighting BOX”则以 PS 主机＋双手柄＋一块记忆卡的形式以 24800 日元发售。



在 5 年时间里，PS 的产量已经突破 7000 万台！！

5 月 9 日

SCEI 接受公正交易委员会的调查

公正交易委员会以 SCEI 控制 PS 软件的价格为由对 SCEI 进行了全面调查，最终于 98 年 1 月 2 日对 SCEI 提出“排除劝告”。与中古问题相比，这场骚动就小得多了。



15 日

PS 在世界内产量达到 500 万台

PS 在日本和海外的产量数合计已突破了 500 万台。具体来说，日本 270 万台、美国 130 万台、欧洲 100 万台。受此影响，6 月的新价格 PS 也推出了。

6 月 11 日

实验计划“上网啦”正式启动

这一计划是要使普通用户也可以低廉的价格买到 PS 软件的开发器材，并在因特网上将自己的作品发表。该实验计划“上网啦”于本日正式启动。

17 日

便利店流通的尝试

以“24 小时都能买到游戏”为口号，索尼开始了在便利店销售游戏的“便利店流通”尝试。经过试行期，这一新型流通方式于 11 月正式施行。

22 日

新价格 PS 主机(SCPH－5000)发售

在 PS 主机全球销量突破 500 万台的带动下，新价格主机以 19800 日元（主机＋手柄）的超低价发售了，这也是最后一种带有 3 针 AV 端子的 PS 主机。通过这次降价 PS 的价格已与土星相差无几了。

8 月 22 日～24 日

第二届东京游戏展召开

96 年度最大的游戏盛事“96 东京游戏展”在东京召开。参观者的目的不仅在于新作游戏，更是为了观赏各种演出和游戏周边商品。

11 月 1 日～4 日

Play Station EXPO'96－97 召开

本年度的这次第二届 PS EXPO 的重中之重便是即将发售的 FF7。会场上摆出了设玩展台，用户可以一睹 FF7 的芳容。另外展出的还有 NAMCO 的“魂之利刃”，SCEI 的“妖精战士Ⅱ”、“狂野兵团”等超大作。今次的展示会已经为年底和 97 年春 PS 主机与 FF7 的狂销打埋下了伏笔。



15 日

新型(SCPH－5500)发售

新型号 PS 使用了可以与所有电视连接的 AV 多功能导线，使零部件制造更为简易，生产性上升了 30%。



15 日

便利店流通正式启动

在全日本范围内便利店流通方式于本日正式启动了。但是最初的销售并非一帆风顺,也发生了一些纠纷。

15 日

3 枚装记忆卡发售

一直以一枚 2000 日元发售的记忆卡从本日起出现了以三枚一套 4000 日元发售的低价套装。

30 日

PS 的世界产量突破 1000 万台

从两年前在日本发售至今，PS 在世界范围内已产量突破 1000 万台，远远地将其它次世代主机甩在了后面。

12 月 1 日

PS 在亚洲地区开始发售

尽管亚洲市场存在很多问题，PS 还是终于在亚洲发售了。与日本国内的型号不同，在亚洲发售的主机机身为白色，还可以看 VCD。

1997 年

1 月 9 日

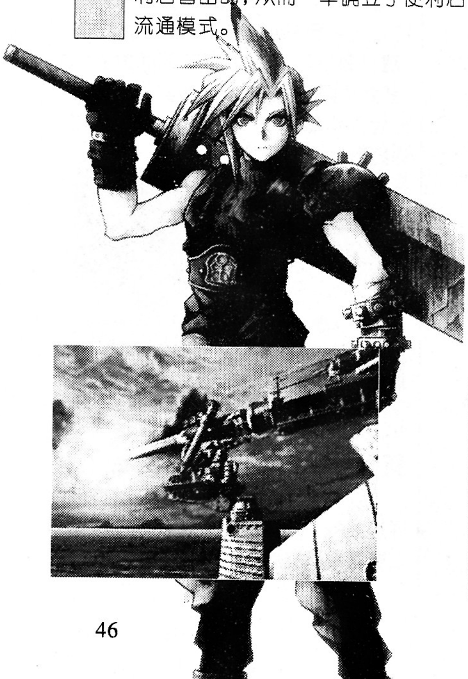
艾尼克斯宣布加入 PS

以 DQ 系列闻名于世的艾尼克斯正式宣布加入 PS 了。其“勇者”系列最新作“7”预计将于近期发售。

31 日

“最终幻想 7”发售

史克威尔的大作“FF7”终于发售了。该作最终创下了 300 多万份的记录，不仅如此，该作的大多数是在便利店售出的，从而一举确立了便利店流通模式。



3 月 3 日

在北美售价由 199 降至 149 美元

北美 PS 的售价由 199 美元下降 50 美元至 149 美元，以当时的汇率兑换成日元仅为 18000 日元左右，降幅可谓极大。

19 日

PS 的世界产量达到 1300 万台

在 96 年末产量突破 1000 万台大关的 PS,在当日已达到 1300 万台。SCEI 由供不应求而决定扩大生产。

31 日

HUDSON 宣布加入 PS

制作出如“炸弹人”及“天外魔境”等人气作品的著名软件公司 HUDSON 终于宣布加入 PS。HUDSON 之后推出了“桃太郎电铁”等一系列畅销软件。下图为 HUDSON 常务董事长工藤浩。



4 月 4 ~ 7 日

97 春季东京游戏展开幕

东京游戏展决定一年召开两次。在本届游戏展上可以说是好戏连台，先有史克威尔的“前线任务 2”，接着 NAMCO 的“铁拳 3”也移植到 PS，KONAMI 宣布投入 PS 版“心跳纪念品 2”的制作。

28 日

模拟手柄开始发售

一种与普通手柄不同的新型模拟手柄开始发售，但由于种种原因，这种模拟手柄最终被振动手柄所取代。

6 月 11 日

Play Station Award ’97 召开

Play Station Award 是为了表彰那些年终累记销量超过一定数量的软件。本年度的三白金奖当之无愧地授与了“FF7”，得到白金奖的作品为“生物危机”，金奖则有 11 件作品获得。

18 ~ 21 日

E3 大展召开

今年 E3 迎来了第三个生日。在本届 E3 展上有众多新软件得到了展示，而在日本销售超过 300 万份的“FF7”则更是受到了欧美的瞩目。

7 月 7 日

软件发售日由周五移至周四

一直以来，PS 软件都是在星期五进行发售，而从本日发售日起变更至星期四，秋叶原的长龙也相应地成了星期四的景观……

9 月 5 日 ~ 7 日

97 秋季东京游戏展开幕

秋季的游戏展在千叶的幕张博览会场召开，正处于硬件销售颠峰期的 PS 也带来了更多的软件。

10 月 24 日

新型号 PS(SCPH－7000)发售

这种新型号 PS 使用了在听 CD 音乐时画面可随音乐变化的“Sound Scope”机能，并且同时捆绑了振动手柄。另外，振动手柄也于 11 月 20 日开始单独发售。

11 月 15 ~ 16 日

Play Station Club Festival 召开

在会场上安装了 500 多台试玩台，玩家可以玩到预定 12 月以后发售的游戏的体验版。

1998 年

2 月 5 日

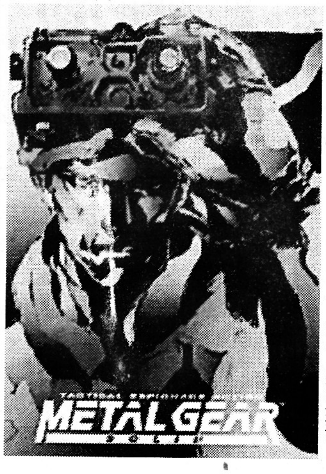
PS 在全球突破 3000 万台

PS 在全球的产量数终于突破 3000 万台了，日本 1065 万台，北美 1075 万台，欧洲 860 万台。从数字上我们不难看出，无论在哪个地区 PS 的增长之势都是极其迅速的。

3 月 20 ~ 23 日

98 春季东京游戏展开幕

一年两次分别在春、秋季召开的东京游戏展可以说已成为了一年中日本玩家最盛大的节日，本次游戏展中则更是有“铁拳 3”、“合金装备 · 索利德”的助阵。

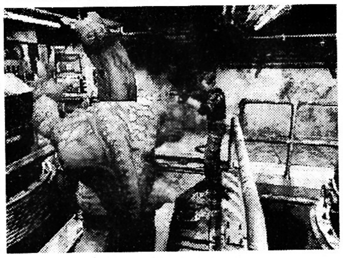


『合金装备』以严谨的系统与厚重的世界观而大受好评。

5月 15日

Play Station Award'98 召开

本届 Play Station Award 已是第四届了,双白金奖由"GT 赛车"和"生物危机 2"获得,另外还有 8 部销量超过百万的作品,获得了白金奖。



27～30日

E3 展开幕

世界最大规模的游戏展 E3 大展在美国的亚特兰大开幕了。索尼展位之大显示出了 PS 在全球的影响力。

8月 31日

PS 在欧美降价

索尼将 PS 在美国的售价由原先的 149 美元降至 129 美元,在欧洲的售价也有所下降。另外本月 21 日索尼宣布 PS 在全球的累计产量数已达到了 4000 万台。其中对 PS 的普及做出巨大贡献的是近期推出的"铁拳 3"与"生物危机 2"。

10月 6日

DC 发表

由于土星在日本国内市场一蹶不振,世嘉决定推出其下一代主机 Dreamcast,同时 NAMCO 亦表示愿与世嘉合作。



9～12日

98 秋季东京游戏展开幕

本届游戏展上最引起人们话题的是 DC。世嘉表示将把"樱大战"等大作续作在 DC 平台上推出,令人为之一振。而索尼展台则以 PS 主机的 PDA 系统"POCKET STATION"及"古惑狼 3"吸引了大批玩家。

12月 9日

"POCKET STATION"发售延期

本来预定赶在圣诞节商战的 12 月 23 日发售的"POCKET STATION"因故延期至 1 月 23 日发售。

21日

PS 全球产量终于突破 5000 万台

从 8 月 21 日突破 4000 万台起仅过了 4 个月 PS 在全球的产量就又增加了 1000 万台!在 PS2 正式发售前这一数字将仍会扩大,让我们拭目以待。.

1999 年

1月 18日

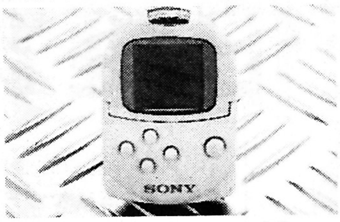
PS 再次降价

PS 的售价由 19800 日元再次降至 15000 日元,即便加上"POCKET STATION"也不到 20000 日元。

23日

"POCKET STATION"发售

一度曾延期的"POCKET STATION"终于在本日发售了。首批产量可以说一眨眼就售完,其人气度可想而之。



2月 11日

"FF8"发售

本年度的第一套超大作"FF8"终于在本日正式发售,秋叶原大街上又排起了长龙。"FF8"最终售出 400 万份以上,刷新了 PS 软件的销售记录。



17日

PS2(暂定名)传出新闻

本日,在美国旧金山召开的某活动中 SCEI 与东芝共同发表了新处理器。有人估计这个芯片将用于次世代 PS,这一传闻震惊了业界。

3月 2日

次世代 PS(PS2)首次公开

一直仅在人们的传闻中出现的次世代 PS 终于在本日正式发表了,而对其强大的机能,在场的人无不发出惊叹!!

19～21日

99 春季东京游戏开幕

尽管人们一致认为可以在本届游戏展中一睹先前发表的 PS2 的芳容,但这次希望却落空了。不过,"圣剑传说·玛娜传奇"及"MACROSS VF－



25日

史克威尔公开为 PS2 制作的图像

史克威尔可以说是最早投入 PS2 软件开发的公司了。当日,它在其主页上对其为 PS2 专门制作的 CG 图像进行了解释说明。

5月 12日

任天堂发表世代主机"海豚"

为取代在日本国内市场上萎靡不振的 N64,任天堂与松下电器共同发表了任天堂的次世代主机"海豚",预定于 2000 年底正式发售。

13～15日

E3 展开幕

本届 E3 在美国洛杉矶召开,SCEI 展台上由于安放了可操作的 PS2 因而被参观者挤得水泄不通。

27日

游戏软件中古问题的初裁

游戏厂家与专卖店之前争执已久的中古问题终于在本日有了说法:东京地方法院判定专卖店方获胜。但厂方依然不服继续上诉。

31日

PS 最新型 SCPH－9000 发售

悄然中 SCEI 开始发售这种省略了 PS 主机背面外部扩张端子的 SCPH－9000 型。目前市场上销售的 PS 主机多为 SCPH－7000 型。

6月 9日

Play Station Award '99 开幕

今年的 Play Station Award 也有众多软件获奖。另外,为庆祝 PS 在全球产量突破 5500 万台,到场的每位嘉宾都获得了一份特殊的礼物——印有"55 Million"字样的葡萄酒。

7月 9日

光荣发表次世代 PS 软件

本日，光荣在东京六本木发表了其为PS2制作的SLG“决战”。同时，谜之人物**シブサワ・コウ**（涉泽浩）的正体也公开了，由于多年以来他的身份一直是谜团，因此不时有人找他签名。

9月 13日

PS2正式发表

从“黑暗”中慢慢浮出水面的PS2的身影，正有茫茫宇宙中的地球一般夺目。PS2的发售可谓万事具备，只待2000年3月4日这一天了。索尼希望发售两日内预定销量100万台。作为面向21世纪的游戏主机，PS2一出场就赢得了冲击性的声势。也许有一天，PS2将成为每一个家庭必备的硬件！？

17日～18日

99秋季东京游戏展开幕

此届东京游戏展由于正是在PS2发布后开幕的，因此说它是PS2进行的游戏发布会也不过分。每天到SCEI展台前希望亲眼目睹，亲身体验PS2的参观者络绎不绝。

10月 7日

中古软件问题大阪裁决

就在前不久东京地方法院判定专卖店方胜诉不久，本日大阪地方法院就作出了相反的判决，厂方取得了胜利。

22日

“铁拳TT”、“山脊”与PS2同时推出

本日，NAMCO正式宣布其人气续作“山脊赛车V”（暂定名）与“铁拳TT”将于2000年3月4日PS2主机发售时一同发售。也许“山脊赛车”最适合与PS2主机一同发售！？

25日

“高尔夫乐园”将与PS2同时发售

高尔夫游戏制作名家T&E SOFT公司于本日宣布将于2000年3月4日PS2主机发售时推出其专为PS2开发的高尔夫游戏“高尔夫乐园”。

PS2的时代缓缓来到……

1994年12月3日PS正式发售五年零三个月后，次世代游戏机PS2登场了。在这五年中，电脑技术日新月异，游戏界也取得了长足的发展。但是任何事物也都有相对的一面，也有人说游戏界已经走到了尽头。

即便如此，我们仍然期盼着新主机，期盼着PS2能像PS一样创作出一批又一批新类型的游戏，开创一个新游戏时代。而且我们深信，PS2中蕴藏着无限的可能性……

佐伯雅司访谈录



在5年前PS发售时，我曾经说过这样的话：“所有的游戏都将在这里集结！”

这是与全体PS用户的约定！

佐伯雅司

索尼股份公司电脑娱乐执行官员，通信设计部部长。1954年出生，1977年加盟索尼，并进入宣传部进行情报处理，销售统计以及音频配件的经营工作。曾担当过护照大小的8mm便携式摄像机的宣传工作，随着PS事业的蓬勃发展转向SCEI，1998年转籍，担当PS推进企划部，以及宣传部的发展工作。

问：5年前SCEI刚刚发售PS的时候，您曾经对未来的PS市场进行了预测。现在看起来，今天的游戏市场与当初的预测有什么差距和变化呢？

佐伯：预测5年后发生的事情确实太难了。发售当天，到底能不能卖出10万台呢？我们的心里也在打鼓。正因为注意到了这点，我们才选择了新宿和秋叶原作为首次发卖点，这也充分体现了SCEI对游戏市场的认识。当初虽然也有不少发展游戏业的计划，但是SCEI还没有完全建立对市场以及玩家的认识。

问：那么，也可以说今天的成绩带有许多偶然性的因素了？

佐伯：是呀（笑）。5年前，我们还把世事难料挂在嘴边。不是吗（笑）？

问：请问佐伯先生有什么个人的展望以及预想呢？

佐伯：我非常想制作一些有趣的，能够被称为典范的游戏。但是在这5年时间里又有几款充满新意的作品诞生呢？

成为典范的软件在它制作出来的瞬间，就成为了当时世上还没有的新形式的游戏。因为好玩儿，所以大受欢迎。于是，仿冒的游戏也接踵而来，这也可以称为一种风俗吧。但是与原作相比，这些仿制品全是些完成度不高的夹生饭，这样的例子不是很多吗？我个人还是喜欢那些具有原创色彩的游戏，如果总是延续别人的东西也就没什么意思了。倘若每年都没有新想法就可怕了！我是这么想的。

问：我想确切地知道成为典范的先锋作品都有哪些。

佐伯：刨根问底，这也是工作所需嘛，我也做不出来。不过我其实是挺想做出来的（笑）。

问：SCE还是制作了像“啪啦啪啦啪”这样的新颖游戏呀。

佐伯：但还是不够。从产业角度讲，要做到的就是“发明”，因此像“生化危机”、“王国禁地”、“啪啦啪啦啪”、“I.Q”、“XI[sai]”等游戏都是充满新意的作品。

问：“大众高尔夫”……

佐伯：作为高尔夫游戏，**“大众高尔夫”**确立了其典范地位。我认为把体育运动做成游戏是一种创新。很严格吧（笑）。“GT赛车”打破了游戏和数据

库之间的墙壁，开创了赛车游戏的先河，大家拭目以待新作发售日期吧(笑)。

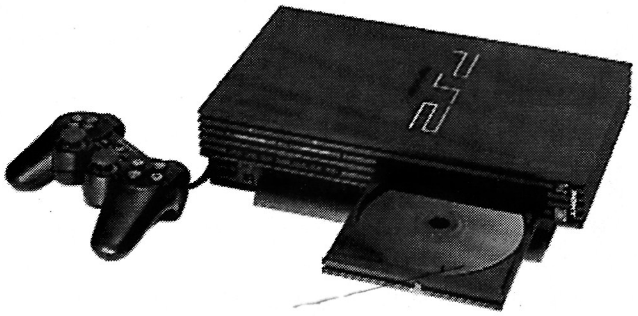
问:5 年间,SCEI 在做广告、推广 PS 这一品牌形象时有怎样的考虑呢?

佐伯:其实我自己只是一个普通的广告制作者。

的确,到现在为止与“游戏的”广告还是不一样的,这样讨论起来也没有什么作用。要是只比较广告的话，竞争对手还是有很多的。虽然我认为我们公司的推进企划部和宣传部拥有全日本第一的实力以及潜在能力，但是如果产品卖不出去，做什么广告宣传也是没有意义的。因为考虑到不同的广告会带来不同的销售量,从而受到不同的外界评价。由此进行 PS 销售并销售自己公司制作的软件,这也能得到满足,但是以广告的主旨、想法、级别、方向为基础,答案并不唯一,有多种解决办法。一定要让玩儿家更尽兴地玩儿,我是这么想的。

问:作为“制作商”,从用户的反应来看有什么想法呢?

佐伯:作为广告来说，最忌讳的就是骗用户。因为我们认为“这是一部好游戏”，所以才制作电视商业广告。要是被玩儿家评为“这是什么破玩艺儿呀”的话是最可怕的了。为了让更多的人玩儿了之后认为很好玩儿而制作电视商业广告。有时在某些主页的留言板上看到玩儿家说“看到了 SCEI 做的广告放心了”的时候，我心里想“太好了!”(笑)。这是一点一点积累起来的，虽然需要花费时间但却是最重要的。



问：对于与玩儿家建立一种信任关系，有没有一种成就感?

佐伯:几年前,在受喜欢的游戏排行中还不入流，最近好像挤进了前三位。这绝对有不仅仅是因为广告的作用,是对产品的评价,我很高兴。让我在这 5 年中感到最幸运的是，能够在索尼电脑娱乐这个大家庭中，以及能够经常和软件制作人员们在一起。

问:无论是什么软件,都要花费一定程度的资而去制作的。但是好像最近根据游戏的不同,制作游戏的方法也会有所改变吧?

佐伯:SCEI 年底投入大量资金制作的大手笔是“**ビブリポン**”，担当游戏制作的都是年轻人，因此可以说是年轻人们的产品，所以玩儿家会有什么反响我也无法预料。只是凭着有绝对能够卖出去的自信才开始制作的,这也是很有趣的。

问:有没有像“うれるオン”这样的作品呢?

佐伯:第一，要非常简单;第二，目的要非常明确;第三，玩儿家在玩儿的时候会说“胡说!”(笑)。我认为这三条若都具备了的话就万事大吉了(笑)。在平常生活中穿着厚底皮靴的女孩子们会不会玩儿呢，要想到这点的话可是非常需要想象力的哟。然后就是会不会首先在公司内盛行起来。要是好的话女孩子们会大声欢呼的。声音像摩天大楼那么高。(笑)

问：为了能够销售出去，或者说销售的方程式在这 5 年之中建立起来了吗?

佐伯:就算是方程式也没有变数。广告的制作方法就和宣传新车型的方法是一样的。制作了新车型后，为了让用户们都认识此车型轿车制造商们到底会动用多少资金，至于我们进行产品宣传的策略是一样的。为了让大众都认识我们的全新的游戏软件是一件很难的事情呀。

以前在索尼的时候，曾经担当过彩色电视以及随身听等硬件产品的制作工作,无论怎样做广告每月的销售量也都只有 10 万台左右吧。因为使用几亿资金的话产品单价就会提高。虽然是一看就能用公式计算出来，但事实上，要是制作大量广告的话商品就会增大销售出去的机会。畅销的产品是不能缺少大量的广告宣传的。那么说起游戏来，与硬件产品相比较的话软件销售的窍门还是很多的。因为是为了刺激几百万人的购买欲望，所以才要制作更好的广告。

问:在这 5 年间,对于其他的硬件产品有什么想法?

佐伯:还是把用户放在第一位的(笑)。手掌机和其附属的可携带组合都是很不错的创意。就好像看到别人穿着鞋子进屋感到惊讶一样，有的商品的出现也会让我惊讶一下(笑)，不过这也是没有办法的事。就我看来,游戏机本身并没有什么,到是同时推销才会产生巨大价值。于是二者完全融合形成一个统一体。所以,其他的公司无论如何，也要把游戏软件和游戏硬件完美组合，这样才会向玩儿家、消费者们展示其魅力。要拥有竞争意识,我想这是根本所在。这样才会走在其他公司的前面，就是这样……这个定律从没变过。

问:PS2 在刚销售时由于还没有很多游戏软件,所以不得不自己制作,当时有没有考虑这一点?

佐伯:我想那时软件已经充分准备好了。与 PS 相比完全不会有这种状况。质与量都不是担心的地方,竞争在于与时间的较量上。原本考虑到 PS2 将在 99 年 12 月开始销售，所以游戏、程序以及广告动画都已经先行制作。但后来推迟了 3 个月,我想应该有充分的制作时间。正像刚才所说的，最关心的是具有创新意义的游戏何时才能制作出来。我个人的期待来说，最希望的是在 PS2 发售后的半年内有一部制作出来,1 年左右再制作一部。正像任天堂的山内先生所说的格言那样“只要有一部就足够了”,我也完全是这么想的(笑)。就 PS2 来说，PS 的地位没有变化。对好游戏的感知性对于游戏制作人来说是绝对重要的，若游戏受到大家一致好评的话以后的事就好说了。

问:在 PS 发行后的 5 年里,SCEI 的公司规模得到了扩大,与索尼的关系好像也有了变化……

佐伯:尽管 PS2 会取得巨大的成功,但如果没有 PS 的功劳是不可能的。PS2 是在没有索尼本部的参与下独立完成的新的挑战，以半导体及软件产业为背景的。这并不是索尼自己的事，而是受到了全世界许多鼓励的。在日本,银行也是帮了不少忙的,毕竟是到了财阀互相合并的时代了。

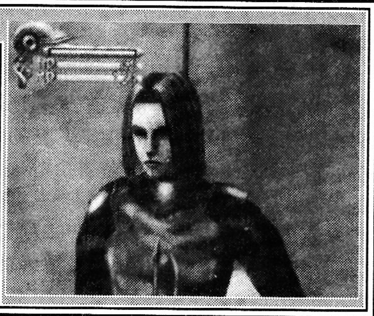
问:现在是 PS 发行 5 周年纪念。PS2 的发行日期定于 3 月 4 日,有什么要讲的吗?请。

佐伯:PS 在发售的时候曾经有过预言“所有的游戏都将聚集在此”的话,这也可以说是对用户的约定。这就是 SCEI 的人格,说到就要做到。所以,PS2 发行时虽然也可以预言“大众的视点都会聚焦在此”,但这是没有必要的(笑),就算是一个约定吧。一切的一切等到 3 月 4 日都会明朗起来。大家拭目以待吧。

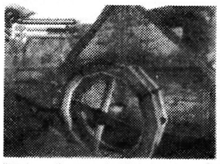
永恒之戒

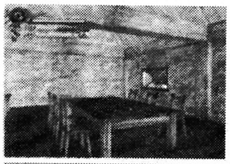
全新画面 全新系统

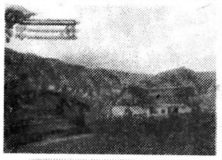
随着PS2的火爆发售，那些没有PS的玩家会不会直接选择这台“向下兼容PS”的主机呢？而PS被淘汰后，日本媒体必然会以新世代机的游戏为主，因此本栏的机种比例可能要随之发生变化。在2000年，你准备POW↑自己的主机吗？

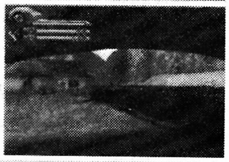


PS2 | 厂商:From Software | 类型:RPG | 发售日:2000年3月4日









PS2考验制作公司的技术力

简单的说，“永恒之戒（ETERNAL RING)”这款游戏的特色就在于将多样化的戒指重复交错组合，即可创造与众不同的强力魔法，而决定魔法配制的强弱可就得看玩家如何地灵活运用了，“戒指”始终是整个游戏系统的主干。左图即是游戏背景，制作者对虚拟世界的构筑是非常真实的，明显未用“曲面”技术。

层出不穷变化多端的游戏空间

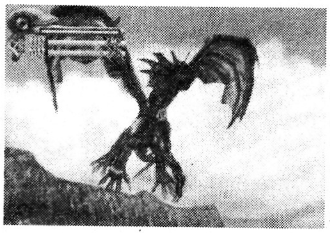
游戏发生在“不归岛”，此岛为龙的居住地，细分8个地区，受到龙的力量的影响，岛上内部地域皆呈现异常的形态，否认是天气、时间、地形等……玩家要在这岛上解谜，扮演国王派来侦察长老派的夺权情况，男主角接受了国王的密令而战。岛上的地形情况如下：

“熔岩地形”在火山喷出岩浆而冷却凝结于海面上方，可连通对岸的洞窟；“降雪地带”是万年冰雪覆盖下的山顶深藏着的百多年古代遗迹；“水没神殿”是谁都弃之不用的神殿，至今半边沉入海中，内部已被海水堵塞不得进入，并且听说有水龙在此出没，更增其神秘感。此外还有不少惊险地区在等待着玩家的发掘，是一款提供全新娱乐理念的RPG。



■戒指的成长

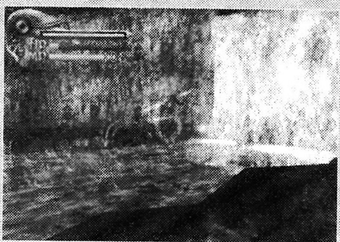
戒指（指轮）要通过魔水晶这项ITEM在魔导士的作用下进行合成。指轮是在不断的变化、成长，外形越变越复杂，代表着主角能力值的相应提高。



←龙是本作的关键词。画面迫力极大。



←怪人的表情很细。



←PS2的一大高超之处是对水的处理非常精细。

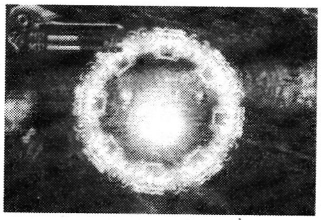


↑这是调查不归岛的部队中的医疗担当。

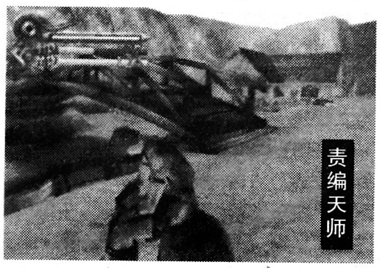
相互牵制是戒指（指轮）的特性

戒指按属性分为火、水、土、风、光、暗、无等；按种类则分为“魔法戒”和“辅助戒”两种，前者在装备中可以决定使用某种魔法，而后者能够增加其魔法属性。在装备戒指时，一只手指即可戴上10个。

而制作戒指方面，打倒敌人后所获得的“魔水晶”，每一个都可经由魔导士混合制作而成，以强化戒指的利用价值，不但能够使用魔法，更能当作防具用。每种“戒指”都有各自的参数，在其相互影响之下，攻击值、耐久值和属性都会随着改变。魔法总数52种，其中包括“上位魔法”约10种左右的强力召唤魔法，戒指的排列组合堪称变化莫测。



←游戏中的魔法比重可说是非常之大。



责编 天师

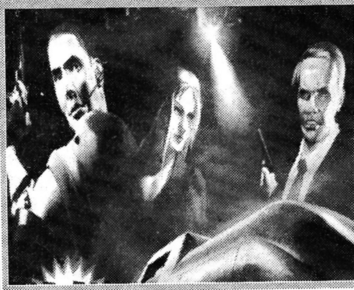
长春SHINGO生3:1小时24分通关“重量级”模式，武器只用轻机、火箭炮（无限弹），药剂红兰不用，第二结局。“THE MER.”模式，使MIKHAIL，剩散弹强化10发，左轮几发，箭炮3发，紧救一瓶，所有追击者杀死，存者全部获救，时间找到6处，9分11通关，体力FINE。附打法，有假身首异处。

追击列车

动画效果直追大片

向往英雄式的动作电影吗？在这个游戏中，你也有机会成为拯救高速列车的英雄！玩家将接受指挥本部的特别指令"阻止恐怖份子的导弹报复计划"。游戏的特色是穿插了大量惊心动魄的MOVIE，喜欢动画的玩家定会大呼过瘾。

PS | 厂商:SCEI | 类型:AVG
发售日:2000年1月27日



片头动画直逼好莱坞大片

CHASE THE EXPRESS

责编天师





↑说到动画，玩家见得多了。看看本作的质量能高到何种程度。

俄罗斯直达巴黎的军用列车"BLUE HARVEST"("蓝色收获"号)，被恐怖主义者所占据！NATO(北约)所派遣的某特工队头子：杰克.摩登，为了营救法国大使，独自潜入了列车……

由于题材的缘故，本作的动画很多，且被孙正义SOFT BANK旗下之"THE PS MAG."评价为"画质堪称最高。镜头运用方面，速度感和临场感像好莱坞电影"。玩家在游戏前，欣赏完毕逼真的片头动画，应对游戏世界有所了解。

游戏强调要让所有的人都能从动作和冒险中获得乐趣

并非所有的玩家都爱玩AVG。本作在操作上，精心安排了"ROOKIE"(新手)级、"EXPERT"(专家)级、玩家自愿游戏三种难易度。其中的新手级比较注重让玩家获得看动作片的感觉，专家级则需要玩家考虑弹药和效率的分配以从战略性上获得乐趣。

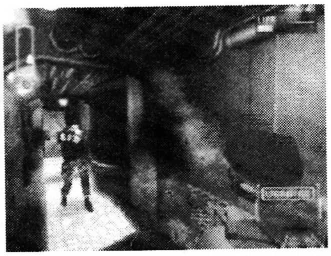
掌握系统，尽情冒险

游戏中有不少便利玩家的操作系统，易上手，乐趣高。如：躲避敌方攻击所必需的侧翻后射击及方便玩家第一时间发现敌人、或寻找藏于视点死角的道具的"搜寻系统"。

本作的冒险部分是由解谜和与他人对话以发生情节来构成的，动作部分即与恐怖主义者战斗。游戏中还有持续的迷你游戏，是有关驾驶列车和拆除定时炸弹的。因应玩家对于事件及迷你游戏的完成结果，即形成分歧进行不同的剧情，游戏整体是由欧洲12国30市构成，各区背景不同，玩家救的人越多对结局越有利。



→舞台在列车内。



→与敌对峙的过程中，一瞬的判断失误，命就没了。



→战斗之外的解谜和一些事件的发生也是很频繁的。同时存在分歧路线，随主角所救人质的情况而变化。

演职员&用语解说

●"蓝色收获"号：NATO最新型军列。二战时期搜罗的欧洲各国名画在车上，在俄任期已满的法国大使一家也在车上。该车在乌克兰国境被劫，巴黎受到了核导弹的威胁。

●法国驻俄大使一家：赛门大使和妻女，在最后一次旅途不幸遇到灾难。

●杰克.摩登：主角。加州出身的美国空军少尉，行动力、洞察力、战斗力均很强。

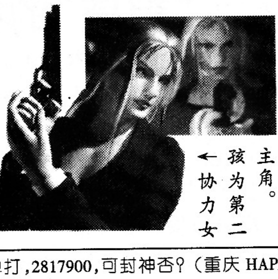
●克里斯蒂娜.韦本：她在巴黎大学学习过俄语，长于射击。

●哈里斯史高斯基：俄国人，45岁，前KGB人员，调查世界各地的兵器情况。后为恐怖主义集团"默示录の骑士团"的头子。

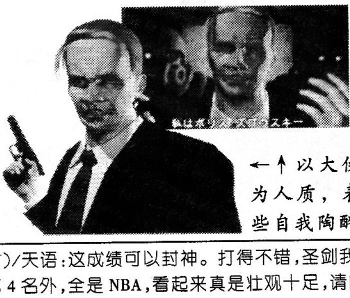
●默示录の骑士团：率领的武装恐怖集团。人员多为大国特殊部队高能力者，此次向法国开价20亿美元，真意不明。



←成败系于此人。



←协力女孩为第二主角。



←↑以大使妻女为人质，表情有些自我陶醉。

↓骑士团人员素质高。



●三国Ⅱ(非圣剑)，关羽一条命打穿，单打，2817900，可封神否？(重庆HAPPY)/天语：这成绩可以封神。打得不错，圣剑我见过单打最高310万。至于合2，我现在也只是二币穿而已，惭愧。我们这儿有台机器，1-10名除第4名外，全是NBA，看起来真是壮观十足，请问此症该称之为什么？

神 RPG(暂名)

人崇拜神 神守护人

以人类和神于日常生活中共同存在的独特世界为舞台的RPG游戏,就是本作。游戏中会有人类.卡加多以及神族的不死乃神子两名主角登场,玩家可从人和神这两种对等的位置,以不同的角度及价值观来欣赏同一个故事。这里介绍各种新系统。



PS 厂商:NAMCO 类型:SPG 发售日:2000年内,具体未定

世界观设计是寺田宪史,人物设定是美树本晴彦



这款游戏的世界是由浮在云海上的六个国家所构成的。每个国家各自有神族以“神威”支配并保护着人类。以下介绍支配这六个国家的神族。

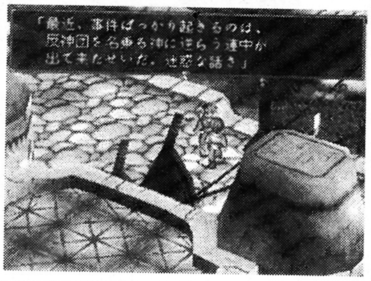
●大地之国:叶之神王及其一族统治。实行农耕的管理以及品种的改良并灌溉土地。●火之国:焰之神王统治。使用火力进行钢铁等金属加工以及道具的开发。●光之国:智之神王所统治。实行知识以及法律的管理,并实行教育。●天空之国:空之神统治。使用神威来管理世界的气候。●生之国:由命之神王统治。提供医院及医疗技术,并实行家畜的生产与管理。●暗之国:并没有任何神支配的国家,但仍有一个不管事的乐之神王存在。



←云海上的岛屿。

角色简介

■卡加多:自幼失去双亲,由住在暗之村的婆婆抚养长大,个性活泼的主人公。■不死乃神子:通称“不死”。身为光之国的神子但因某种原因而寄身于生之国命之神王之处。性格冷酷。■朱音:火之国出身。因某种原因想寻找有力的伙伴。■小夜姬:不死之妹,智之神王的女儿。擅长治愈系神威。

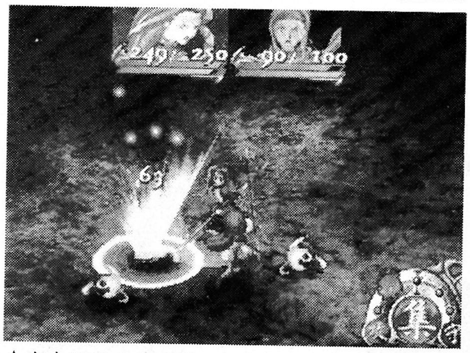


↘具有一体两面性的卡加多和不死乃神子。他们俩与同一个人对话时会有不同的回答。

以不同的角度来追踪故事内容

严苛的自然界存在着深具威胁性的强大妖兽,人们只能在六位神王所率领的神族庇护之下讨生活(不死就是要去各地讨伐妖魔)。玩家操纵的不死和卡加多,分别是站在身为保护者的人类和身为被保护者的人类这两种不同的立场。因此,即使是有同一个村庄与同一个对象对话,也会有不同的内容出现。

两位主角会有各自的伙伴组成队伍来冒险。在野外移动中以及战斗时是和伙伴一起行动,不过一旦进入城镇,伙伴们就会分散开来各自行动。此时,就变成玩家只能操纵卡加多或不死一个人在城镇中逛街,并收集情报。同时,分开行动的伙伴们也会自己独自收集情报,和伙伴交换情报或许就可发现新的路线。因此,寻找伙伴的踪迹并和他们谈话也是很重要的内容哦!



↑角色不但动作流畅,战斗画面也充满魅力。

“神威”的概念

责编天师

即只有神族才可以使用的魔法。不死最拿手的是攻击系的神威,而小夜姬则擅长于治愈系的神威,各神族会依据系统而操纵不同的神威。

本作一旦进入战斗,各角色就会自行判断自己的状况来与敌人进行对决。但是游戏也并非是全自动的战斗模式,玩家可以视战况来对队伍全员下指令,似乎又会对各角色的人,奇特的是根据玩家所下达的指令,还会对各角色的人际关系产生影响……

指令反映在战斗画面的右下角。

●我乃合肥打遍僵尸无敌手的XKL,生3,1小时37分46秒通关,只用一个大药草(红、蓝、绿组),所有剧情不看,只捡事件道具和少量药草,使用武器——弹量无限轻机与弹无限火箭筒,记录0次,等级S。此作,友情、亲情、爱情比一代好,比二代差得远!马马虎虎,凑和着玩吧!

钢铁前线

坦克作战 完全模拟

本游戏融合机械模拟、射击、战术三大类型于一身，将使玩家完全浸入钢铁之血中。可说是充分发挥了三维游戏的优势。游戏中除了设置 30 多种二战中的著名坦克之外，还有几种历史上并未出现过的虚拟战车，设定均出自著名画家之手。

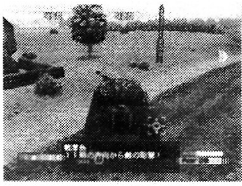
PANZER FRONT™

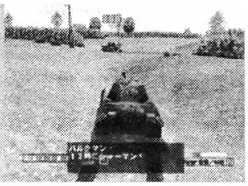
PS、DC	厂商:ASCII CORP.	类型:SLG
	发售日:1999 年 12 月 22 日	

真正驾驶坦克:各种吨位的 TANK 操作起来有所不同

ASCII 将一辆坦克的动作，如此巧妙、完美地配置在手柄的按钮之中(注:DC 版的画面和操作皆不同于 PS 版。下以 PS 为例，图片全为 PS 版)，玩家适当地操作 LR 四键，即可控制一台笨重的坦克前进、后退、转向。这种控制法的好处是将坦克的行进给完全模拟出来，若单纯用方向键，还真未必做得出来。同时，玩家可利用双手空出来的大拇指去操作炮塔，让“边走边打”的炮击战术得以灵活运用并发挥其卓越功效。

不同国家的各种类型坦克，你都能碰到。从时速仅 20 公里、先进到泥地上便宣告瘫痪的虎二式，到二战中速度达 54 公里的德国豹式，玩家很快能感受到这两种截然不同的操作感。重型战车虽火炮口径大，攻击时可以穿透较厚的装甲，但由于旋转炮塔的速度奇慢无比，在敌战车距离很远的时候，就无法应付战况。相反的轻型战车不但速度快，也很容易做出迂回的战术动作。





↙左图是打敌正面。便不如右图打敌侧后有效。注意穿甲效率。



永野护笔下的 E－79



宫武一贵的“ShortBull”

←这是一款比较酷的游戏，游戏方式很像『武装雄狮』。

逼真的射击过程:与僚车并肩作战

二战期间并未装备自动装填系统，因此装填的速度就和炮塔里面弹药室的位置、炮弹的重量以及装填手的熟练度有关。敌坦克密集时，装填速度将直接关系我方存亡。游戏中，此一决胜因素将跟炮弹的种类有关，如弹径。在瞄准系统方面，当有状况发生;画面上出现红色箭头的时候，就会自动进入瞄准画面。当时，还没有可以依战场环境预留提前量的准星，不过玩家还是可以依照射程的远近而调整，将邻近准星的数字调成与红色箭头的数字一样，就有较高的命中率。玩家还须考虑最佳破甲位置(敌车侧面、背面是弱点)。

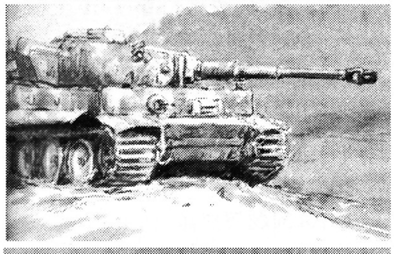
每到进入战场前，会有一段任务说明。每种任务的背景都和史实有关，战场地形也有相当程度的考究。战场上将以三车为一排做机动战术，按下 START 键之后即进入地图画面，可在这里对另外两车下达指令。自车则可以由玩家操作，这个时候如何保持速度与邻车共同作战将考验玩家的操控能力。在战术地图和实际战场之间巧妙地切换，对随时变化的战况做出适当的决断，将是“钢铁前线”翻版的关键(完全武装雄独狮！？)。

游戏制作得非常细致，战场上远距离的坦克群影像，被模糊的相当逼真。有时玩家还会遇到飞机攻击，就只有抓紧蛇行规避的份了，而敌方的坦克竟然也会利用地形隐蔽，十分令人惊讶。三车协同更是不简单！

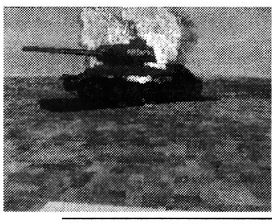
责编天师

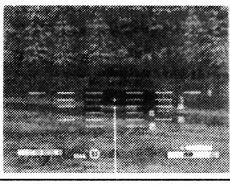


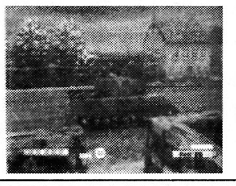
→↓为游戏所作宣传画。











←↖一炮击中敌坦克，感觉虽很好但要刻苦练习。

←夜战？似乎是在欧洲某街区。

●本作巨幅广告



●月 2:长春 SHINGO，斩铁，限时模式 40 人，留名 BHT。河北固安一中张海燕 玄武翁(力)1638700，生存模式高岭响 48 人。留名 ZHY。●98:编者收到到内蒙扎兰屯市二中袁亮寄来的街机照片，688600(YL.)，第一名没错！一律真七枷社(麻宫仅用于 BOSS)。单局最高 112800。正向 75 万努力。

天语：本栏征稿后，已有一定物质储备。各位投稿者请放心，您们珍贵的投稿一个都不能少！下期大量刊登之后，相信有读者会从中获得启发。来信欢迎！下期有 PS 记忆卡和 GB 难症。

对“拆、改、修、鉴”有所实践的玩家，可投稿“科普”

责编天师忠告：以下文章仅供读者参考用。严禁动手实践！

GB 的用电

龙哥：你好！

在“电软”上，看了很多人因用电不当而造成 GB 损坏。我是搞修理的，想向各玩友介绍 GB 用电方法，本人用以下方法从未出现过问题，如果龙哥觉得不错可以让其他人试试看。内容如下：

一、普机用电法和薄彩机用电法：

1.变压器的应用

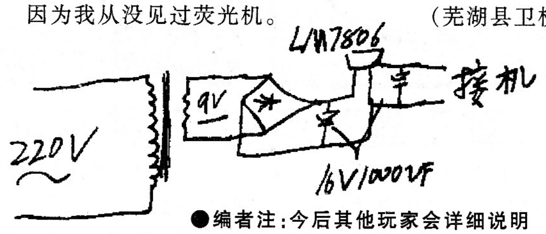
普机对电源要求较低，6V～3.6V 都可以满足，倒没什么需要特殊照顾的地方；可是薄、彩机相对于普机而言，要求却要高得多。市面上销售的普机电源大多可满足要求，但薄、彩机的电源就不行，它的空载电压为 4.1V～4.8V。当电网电压升高时，有时可达到 6V。如果卡带比较耗电，把电压拉下来就没事了；如果卡本身省电，はあああ！结果不用我多说。薄、彩机的电源可以到大商场去买一个原装的“爱华”专用 3V 电源，叫人把输出线换一下即可。顺便附赠一个普机电源制作图，绝对比市面上的好。

2.电池的应用

本人并不赞同用充电电池，但是很多玩友手中的铁都不多，只好冒险用充电电池。本人用过许多品牌的充电电池，其中 GP(超霸)牌十分不错。买一个专用充电器，再买四节/300mA 的 GP 电池（注意防伪。若可能，买镍氢无记忆，不要镍镉）。普机可用 8－10 小时，彩机可用 8－12 小时。

二、荧光机(略)

因为我从没见过荧光机。　　（芜湖县卫校）



●编者注：今后其他玩家会详细说明

> 天语：通过这封信我们可以看出，使用变压器导致薄彩机出现问题，除去绝大多数情况都是因变压器变过来的电压远远超出 GB 所能承受的范围这一原因外，电网电压波动也是一个意外原因。我国的市电普遍不够稳定，一到晚上用电高峰，很可能会产生波动，220V 的标准，实际却为 140～280 伏之间，这是十分恐怖的。电网电压的波动配合着劣制变压器的“运作”，薄彩机 3V 的电源要承担 6V 甚至以上的“变压”，无疑是要 KO 的。自制电源的好处是绝无“嗡呜”声。

GB 电源问题

GB 电源接口老坏---------

都是劣质电源惹的祸！

下面就谈一谈 GB 电源的问题。先看电源鉴别法。

购电源时，先别忙着往 GB 上插（危险！），用万用表测一下。如测出电压是标称电压的 1.5～1.7 倍，则知此电源内无稳压电路。赶紧走！

电压没问题便可放心接上 GB，开机后用耳细听，有明显蜂鸣声（交流声）的 —— 最好别买。（影响游戏声效及画质，但并不损坏 GB）

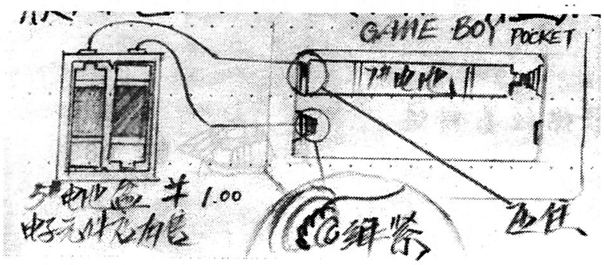
再谈问题解决法。

电源接口坏了！咋办呢！？—— 几分钱搞定！（以 GB Pocket 为例）一改锥下去，真相大白：

电源接口背面一个标有“(F2) D3 ─▶|─ ”的二极管烧坏！找一个国产的（大一点，修剪一下）焊上，照玩不误！也可送给修手机的店，焊个进口管（可从坏手机上拆得）。如果你想送给专卖店修，也很好，只是修理费……（天语！？内蒙古一机一中 GBC“自愿俘虏”魏嵩川的电源保险被“充电电源包”烧掉，费铁“几分钱^N”）。铁还是留着买电软吧！

爱蹲茅厕里看电软的 钱志湘(铁志湘？！！！……)

薄 GB 外接电池盒法



土法上马的工程不少，这是中国游情。上图是上期青岛 GAMEBOY 在信中画的，没来得及刊登。相信其他朋友若使用电池盒也是大同小异。由图知主要矛盾是要将电池盒的两根引线固定在 GB 电池仓内：可用两节电池压上或将一根导线绑在负极弹簧上（若不活用 GB 的便携性，也可直接焊上）。电池盒极兼价，请去电子商场找合适的。

“铁”读者告诉了我们什么？

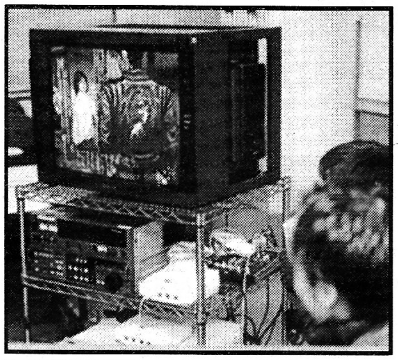
都是劣制电源惹的祸(笑)？劣制电源先在一定期间内伺机对薄、彩 GB 的电源保险（即文中的那个小二极管）进行破坏。一旦劣制电源完成了自己的既定任务，GB 将无法再使用变压器(你买的电源外观越是精细，你就越要测它！)

编者只是想提醒 GB 薄彩机玩家，如果知道电源的可怕之后还不小心，坏了去修可以，挨刀别喊疼即是。

●GB 塞尔达(普)水下的关底 BOSS 如何打倒。第 8 关具体解法。恳请高手指点。再三感谢。

E－mail to：sunfore＠263.net(提问者为重庆第三军医大学某读者)

●长春胡光读者,你的"彩监6问"找机会详细回答。建议你不要头脑一时发热去寻觅这种东西,这时候往往最容易上当。二手彩监多数颜色不正、亮度低下,管子濒临KO态,须特别小心。



←举世公认的划时代产品。索尼引以为傲。

索尼牌专业监视器

高烧.监视器(一)

中国TCL率先推出的数字电视分两种,一为大众型,一为高档型,高档的是16:9,松下专业管,最高支持1920×1080i(像素)数字格式,800×600的VGA效果甚至超过PC显示器。

用"第二代贵翔"、"新锐屏"、"第二代飞视"打DC的效果基本令人憋气,远不如用它们看京剧和春节联欢晚会有意思。嗯,上海索广新推出的顶级民用彩电(贵翔王/高精密显像),虽然尽显SONY电视技术的贵气和霸气,但咱们玩游戏的也不希罕不是。

"可怎么办呢"?

打游戏机只能用索尼牌专业监视器。即"黑盒子状,面板为荧光数控键"的那个KX系列,见上图。平心而论,能发明KX彩监本身即足以说明"SONY"商标的伟大,其意义之深远,相比于PS游戏机简直不在一个级别上。当然,高档街机筐体(如SEGA BLASTCITY)所使用的彩监级显像管在专用扫描器的支持下,画面已专业到HI-END,因此在日本,用街机管子改装的面向发烧玩家的"电视"价格非常昂贵(18寸的新品即可以买两台PS2),它可直接以RGB方式连接基板并具备各种视频端子。有的朋友可能认为色差输入($Y、C_b、C_r$)最好,其实它和RGB的原理一样,出道较晚。RGB才是一切输入方式中的最高境界。有关知识我们一定会介绍。

由于PS2的功能多性能强,它对玩家的要求之高是空前的。因此,我们将从视频原理、音频终端、DVD格式问题、纠错原理、盗版碟对主机的实际影响等几个大的方面出发,以实战的姿态应付PS2对广大游戏爱好者的挑战,以利玩家冷静地面对各种浮躁,也可避免一些不必要的损失,同时全身心享受游戏机发烧效果。

云南的电子技术爱好者杨恒,其普彩变RGB的方法详实可靠,并附解答爱好者疑问的地址。他以实践家的角度扼要地揭示出"RGB是一切输入方式之最高境界"的确凿证据竟然是"原始"。敬请期待大众的智慧!

COLOR MONITOR,电脑的索尼可能还有不少竞争对手,如MAG。但要说到电视监视器,则(几乎)被SONY垄断。左图中那个方盒子,假设它是21寸的,你把它拆开,会发现它内部的集成电路要比一台29寸彩电多出三倍,耗电量、散热量极为巨大。KX系列产品为电视台专用,可真正显示高精密图像,使用索尼发明于1968年的特丽珑彩管技术,内置音频放大装置(可直接挂小型音箱),配有RGB21针等多种端子,面板为数控操作(音量、均衡、颜色、亮度、红绿、视频等),背面还有若干调节大旋钮(V调、精度、平衡等)。最令人称奇的是该产品多年来外型始终未变(当然屏幕可能会进化),它有19、21、27、34等几种主要尺寸。竖放的PS2配KX21-HV1最酷。

目前国内一些地方时兴用PCTV来打游戏,虽然这种主要由NEC、松下制造的东东其端子比彩监还要多(有31千赫15针RGB),然而毕竟屏幕小,所以最好买21寸的,14寸的就算了吧?挑逐行的。二手的21寸TRINITRON电脑彩显恐怕要4千,而一个21寸破PCTV顶多8百块(且稍加改造还能看电视)。另请注意,题图是一台"**专业监视器**",索尼RGB监还有KV系通用超平、纯平等,外型虽靓但专业度全无。

同是RGB监,彩管的级别不同,价位级别就不同。所以无论什么东西,"专业"总是高高在上。

PS直读(辽宁沈阳吕平)

这是一块长1厘米左右的小芯片。它就加装在主机内部的CD-ROM解码器上,它的功能就是在光头读取游戏密码时不让主机读取真正游戏上的密码,而是骗过主机让主机读取IC上的密码,使主机以为读取密码成功,从而起动游戏。正版游戏大部分都是有密码的,而盗版就没有密码,而游戏机在运行游戏之前,都要通过光头读取密码给光驱解码器来解码。也就是说它要检查那是不是正版游戏,如果是就运行游戏,如不是,当然不会进入。"直读"就是靠这个原理发明出来的。

目前这种解码IC很多,产地不同种类不同,因此质量参差不齐;有的好用有的不好用。但这多少也跟安装时的方式方法有关。在安装时大部分的方法都是把"IC"焊在光驱上。焊接的好就读盘顺畅,焊的不好就会导致读不出盘,爱死机,接触不好(也就是大家常遇到的有时能读出来有时读不出来)。

如发生以上情况,先别着急换光头,这不一定是光头的毛病,可更换IC试验。至于更换后的检测方法,我建议大家用"幻想传说"或"宿命传说"试验,前者对IC解码能力要求最高。换IC之后,平常不要频繁搬动主机以防IC受强震或冲击而虚掉,以至玩不了游戏(这里指的是玩不了盗版。唉!你说玩D多辛苦)。

小经验(长春机车 M.K.S)

①手柄用一段时间,会因接触不好而变得迟钝,玩起来十分的不舒服。最简单的方法是用螺丝刀把手柄后盖拆开,用橡皮轻轻擦导电橡胶与电路板(记忆卡同样适用)。

②主机每次工作完后,待热散尽,最好用塑料袋包上,以免灰尘等物影响。虽然麻烦一些,但对主机绝对有好处。(天语:第二计虽极土,作用却极大,玩家切莫等闲视之,最次也得拿块布盖上。作者你好,你和朋友的7501光头电机都是中国造,这无妨。日本许多产品的零部件其实都是别国造的)。

GB恶毒病例

上期提到各款GB的抗破坏级别,其中厚GB属重量级,而且它还具备一定的防水能力。没想到刚夸完厚GB,编者就收到沈阳罗光星读者的来信如下:

我的厚GB因一次进水而使得屏幕下部没有影像。但偶尔会出现一两个黑色竖条(极极少)。还有没有救?若修需铁多少?

看来,GB进水可不是闹着玩的。不过GB比到底比手机结实,进了水可先甩出来一部分,再想办法让它快速干燥,如用干燥剂吸附或动用吹风机(手机进水可千万别这样),再拿去修理、更换因受潮而无法工作的元件。至于修理费,则别人说了算,不会太低的。下次注意吧!

天师老大:不收GB成绩?不收也得收!你怎能忍心让一个天才被埋没。"风来西林~月影村怪物"成绩(攻略另附):"月影村出口",50层,完全突破!谁与争峰!?索菲亚100问题完全搞定,不看你攻略!出口只有49层。然后翻版变标题为"恋人"。(广西博白西林达人 李贲)

天语：科普园地兼顾实用性和发烧性，硬件原理方面的文章同样欢迎，望专业人士不吝赐教

新主机招牌处理特色解析

西南师大计算机系 赵欣

SE、N、SO不遗余力地将各自主机的3D功能强化，不过由于各种各样的原因，三家在硬件上的差别很大。但是，作为几个集团（每部主机的娘家都有好几个，而且均属超级大公司）精心推出的产品，3种主机在3D处理方面都有自己的特点，以此来满足厂商的低价格（游戏机的基本特征）高性能的要求。而且其中的某些技术到目前为止甚至将来的一段时间内还是独一无二，有较大的前沿性。这里，将已公开的资料作进一步的分析，希望读者增加这方面的知识的同时还能够对新一代游戏机有更深一步的认识。

首先想说一下游戏机厂商很喜欢拿主机的多边形（POLYGON）生成能力来炫耀自己的主机。实际上多边形处理速度只是限制3D场景的复杂程度，而另外一个重要指标则是决定3D游戏帧速度（即流畅度）的关键：像素填充率！这两个指标哪一项先达到饱合，哪一个就成为3D处理中的瓶颈，不过由于目前游戏机仍然绝大多数使用TV作为监示器，而TV的分辨率有很大限制，使得游戏机的3D部分对填充率的要求不像在PC上那样高，不过由于未来的各种3D特效有的十分耗费填充率，何况为了保持更好的帧速，高填充率是必要的，反正这跟内存的数量一样，不嫌多啦！

一般来说传统的3D加速芯片（包括PS2的GS芯片。此处"传统"是指处理方法，下文会有解释）的填充率计算公式为：时钟频率×纹理单元的个数。例：150MHz的芯片有2个纹理单元，那么理论峰值填充率为150×2=300M pixels/sec或300M texels/sec）。不过要注意，以上数值只是理论上3D芯片100%的时钟周期都来做这个工作所得到的。但那是不可能的。实际上的填充率比这个值要低些（Z-BUFFER＆帧缓存清除、翻页时间以及处理3D图像时巨大的数据量）。不过，DC在这方面很有自己的独到之处，其原因就是DC使用了由NEC＆Video Logic出品的POWER VR系列芯片，而这种芯片的设计是与众不同的。

DC、海豚：等效填充和纹理压缩

传统加速芯片产生的一个场景由许多多边形组成，在渲染时全部都渲染——不管我们看不看得见——这就造成了像素的极大浪费，因为有些像素渲染出来根本就没有用！而DC却不会作无用功，我们看不见的东西不会被它渲染出来！不过这样一来，它的填充率指标和别的芯片就无法直接作比较了，因为所用技术根本不同，于是Video Logic提出了一个等效填充率的概念，这使其和别人的3D加速芯片有了可比性。

例：一面墙和一个有一半墙那么大的怪物，传统的3D卡会把整面墙和怪物都渲染出来，也就是说画了有1.5个屏幕，而DC却不会将被怪物挡住的那半截墙画出来，也就是只画了1个屏幕——而实际上我们也只能看到这一个屏幕上的东西）。这样就节约了另外半面墙的像素资源。等效填充率的公式也就出来了：（被挡住部分像素所占屏幕百分比（Overdraw，上例中为50%）+1）×理论填充率。

上例中若理论值为100M pixels/s的话，那么等效值为（1+0.5）×100=150M pixels/s。一般的游戏中Overdraw的值在0.2～3之间，换句话说传统的3D芯片额外多画了0.2～3个屏幕，这对提高帧速极为不利。而DC所使用的技术使其在较低的主频下就可以拥有较高的性能。其实在科技日新月异的今天，单纯用"位数"、"多边形数"、"速度"等粗线条指标来衡量一台游戏机未必全面。

前面提到了TV分辨率的问题。还是一件事也常常因为电视的缘故而被TV GAME开发者忽视—纹理贴图效果。纹理贴图就是在多边形骨架上贴上图案（2D），使3D图像成型。由于分辨率过低，当我们把视角拉近时不会像真实情况下那样越来越清楚，反面越来越"马赛克"。不过如果我们使用大纹理的话（也就是分辨率和色深高点啦），情况就不同了，物体拉近时会变得更有层次感和质感（DC级主机已经实现），不过光一个2048×2048×32bit的贴图就有16MB大（MY GOD！！）。没有海量显存谁敢乱用！？

还好有纹理压缩技术——S3TC（For 海豚）以及VQTC（For DC）。

海豚上使用的S3TC（S3 Texture Compression）是S3公司的专利技术，它通过一套专用结构和算法对处于纹理管线之中的数据，在进行渲染之前进行压缩，压缩比为6:1。这使得游戏中大纹理的使用变得很有希望（不过不会有2048×2048那么夸张）。除了海豚，DC也拥有自己的压缩技术——VQTC（Vector Quantization Texture Compression），即矢量化纹理压缩。这也是POWER VR芯片所提供的独有的（投机！？）技术。VQTC对纹理作分块处理，合成很多2×2的小栅格，再进行比较，如果它认为一些小块的样子差不多（！？），那它就把它们算作一样并只记录这一个样子的信息，这种看似不严肃的做法很节约资源——压缩比与S3TC相比要高几倍，达到17:1。信不信由你。而且这种有损压缩出来的质量表现不算差！不过当然比不过S3TC的了。

PS2：4MB显存和D-RD RAM

说到SONY的PS2，首先让人想到的就是它的那一大堆"吓死人"的技术指标。先不说PS2是否真有能力达到其所标称的性能，倒是PS2所使用的一项技术确实对3D性能的提高是非常显著的，那就是其GS芯片中的4MB Embeded Cache（嵌入式内存）。

在3D加速芯片中，最制约3D性能提高的不是内核的速度，而是显示系统的带宽！带宽好比马路，外面的数据进不来，处理好的东西出不去，则再好的芯片性能也是白费。因此像CPU一样，显示芯片内部也设计了复杂的多级缓存结构来配合3D流水线工作，带宽的计算公式为：时钟频率×接口位数/8。由公式可以看出，提高时钟频率和接口位数能明显提高带宽。不过要这样做不很容易，因为代价太大了。然而，在芯片内部集成Cache就不同了，毕竟再复杂也不过是在芯片内部多几层铝或铜的连线，成本涨也涨不到哪里去。

由于现在的显存数量已经高达数十MB。要缓冲这么大的低速显存，Cache的容量还不能太少，至少上MB（PS2就有4MB）。由于硅片面积越大越贵（半导体的特征），因此采用0.18微米技术生产是必要的，索尼也是这样做的。不然芯片内部如此复杂要上到较高的时钟频率是很困难的，而且通过公式，加大接口宽度是加大带宽的办法之一。这样能使同时工作的通道数目加倍，因此PS2的2560位的接口宽度诞生了（不过还是很夸张）。PS2的显示部分带宽达到150MHz×2560/8=48GB/s。真是太够用啦！（尽管如此，KONAMI的大开康雄在接受美国PS专门志采访时仍然认为PS2"只有4MB的图形记忆体的确让游戏开发者有受限的感觉"）

另外PS2还使用了高速的Direct RDRAM，比普通的SDRAM或SGRAM都快很多，可以说PS2的带宽是无敌的，只要不乱来，应付起绝大多数复杂的情况都是绰绰有余的。

游戏机不像PC，许多内部细节的东西平常大家不会轻易发现。不过就以上几点来看，游戏机作为要应付大量3D处理的平台，没有两下子还真不行。而游戏厂商也很是下功夫，总想要以游戏机的价格（这一点很重要）得到工作站级的3D图像质量，在今天这样一个3D游戏当道的世界，那可真是——ALL FOR 3D！

杂志上有人说"科普园地"中的某些东西太难懂，对打游戏也没有帮助，因此对"科普园地"的"感情"不太好。不过我总觉得像以上这些东西，比起某些SLG、RPG还是要清楚、简单得多啦（ENIX的"星海2"，我脑壳都打肿了）。我想说的是硬件发烧友还是多多的嘛，千万不要忘了电玩一族中的那部分喔！

DDK（DANCE DANCE KING/即用PS改的大街机，其实就是DDR）：歌曲是BUTTERFLY <HARD>，等级S，分数22607600。HIT数160。创造这个成绩的是S·P，就是鄙主啊。天津市拥有科乐美原装的DDR、DANCING STAGE，还举行大赛呢！对自己DJ和舞技自信者应直接联系科乐美。

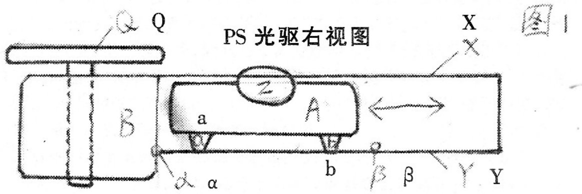
激突！PS 光驱另类修复

■本文专论"倒置的 PS 读盘反而顺畅"，感兴趣者请留意。而作者行文最末亦未忘记对龙哥言必称"原装"进行强有力的抨击，"许多游戏配置众玩家大可不必买原装货，像国产北通、通威、黑豹等我看质量就好得不能再好了（绝无广告之意），我的透明黑色双振手柄使用至今一点问题都没有，是花 79 元邮购的。12 月的邮购价已降到 49 元！不知成天嚷着'原装、原装'的龙哥对此有何看法？"显然龙哥还是要嚷嚷下去的，日本货活儿细，工人高度敬业，人尽皆知，产品当然过硬。天津平赛克玩友认为，"看见 MADE IN CHINA 就打住，除了原子弹，别的还是外国的好，这话从实用出发，决无媚外之意"、"把裤子当了也要买原装"、"我的英、法文说明书 GBC(MADE IN JAPAN)花了 700 多，50 公分自由落体右上角触地，卡带摔飞，插上再玩完全 OK，根本不是极怕碰不结实，原配电池整整用了 20h，用 3V 变压器稍有嗡声，打 3 小时从不断电，厂标出现的叮呤声比青萝卜还脆"、"说明书附美国信用卡号，寄去就得任天堂俱乐部杂志，我这 GBC 算原装吗？"）

大家都知道 PS 光驱侧面有个功率旋钮，当 PS 玩久了读不出盘时，可以靠顺时针稍稍扭动此旋钮以恢复正常。另一个解决的方法是将主机倒过来放着玩，以下是我对解决 PS 读盘问题所的一些另类办法。

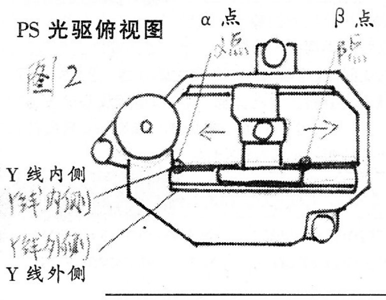
阅读下文前首先建议各位细读一下 97 年某期电软有一篇关于 PS 光头的文章（十分抱歉、期数、文章题目我都忘了），有两件篇幅，内有光驱结构图。此文作用极大。

……将光驱正确取下。按照光头滑动槽的方向将光驱放在平整桌面上，此时蹲下观看光头侧面的话，其透视结构图理应如下（图 1），



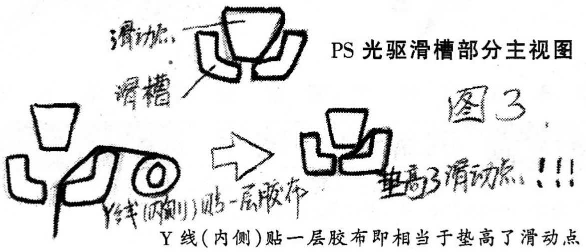
A：光驱的整个光头部分。　Q：光碟托盘。
Z：悬空的光头物镜。　B：光驱主马达。
a、b：光头两滑动点。　x、y：滑槽的顶线与底线。
α、β：Y 线内侧能贴上胶布的两最外点。

光头读取信息时，整个会左右移动以寻找信息。所以时间长了会因润滑脂的缺乏而磨损（名符其实的"磨"损），进而导致光驱之光头部分下坠 1 毫米左右，再加上笔者猜测其悬空的物镜会因时间长了弹性减弱而略为下坠，从而导致读盘时光盘信息面与光头物镜的距离加大。挑盘、不读盘及路途死机均缘于此（PS 机倒过来能正常玩的原因也是由于重力导致光头物镜向 PS 碟方向下坠，恢复了正常的碟面与物镜间距离）。



■**解决之方案：**

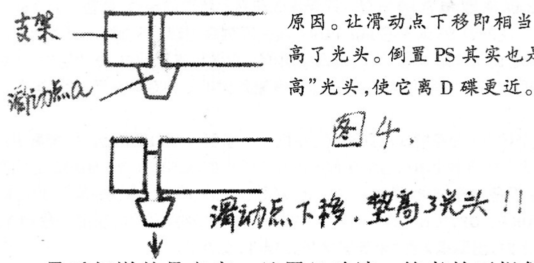
先讲一个已被我使用了 4 个月但现已停用的方法——我曾试着用宽透明胶布贴在 Y 线（内侧）上以增加光头高度，这里要注意的是透明胶布只能贴在 α－β 间而不能超过 β 点（有一下方塑料结构拦住了）且只能贴一或二层，贴时要平整、紧密，贴完后再涂一层润滑油什么的（原理见图 3）。



Y 线（内侧）贴一层胶布即相当于垫高了滑动点

假如玩家未贴平整或贴了两、三层胶布极其容易导致的后果有：a、b 滑动点运行到 Y 线（内侧）上的点附近时，会因 β 边缘的皱起而过不去（那边的信息读不到了——死机！）。这样不仅失去了垫高光头的作用，反而贴胶布拦光头——搬石头砸自己的脚。（我去年 3 月在南昌买的 PS，那时候什么不懂，机内是个连框架都没有的旧光头，只读寂静岭一碟，拿回去老板不认帐，全靠后来仔细琢磨得以此法，才使用至今——尽管中途贴胶布试了大半卷！）

第二方案实为第一方案的改良版，是我上个月花了 25 元买了个废光头研究才发现的——其光头下方的两个滑动点 a、b 都是由下至上插入光头支架里的，而不是原本为光头支架的一部分。这样玩家可以试着拿一根尖状物人光头支架上方找到滑动点 a、b 的插入孔，然后向下捅，其滑动点将会向下移位（注意：移位不可过低，大概也就是 1 毫米左右，且两滑动点应移位同距）。最后用万黏胶或 502 胶填满空隙，这样等于补回了磨损所消耗的厚度，读盘 100%OK！



●这就是倒置 PS 反而能读盘的原因。让滑动点下移即相当于垫高了光头。倒置 PS 其实也是"垫高"光头，使它离 D 碟更近。

最后想说的是方案一纯属经验谈，笔者并不提倡众玩家如此做。倒是方案二大家可以一试，但拆机及拆光头时千万小心。切记切记。　**（文/江西景德镇高等专科学校 恐龙）**

5903 的问题（一）

自家 5903 附带 VCD 功能，为何在电视上放不出？我家的电视机较老，无 N 制，利用制转玩游戏很顺利，是否电视机的问题？（空军 86166 部队 张读者）

这种情况其他玩友也有提到，即 5903 无法在老电视上播 VCD，用制转也不行。如果用的是黑色大制转也不行，则只能说 5903 的 VCD 输出制式奇特，难道是 P 制？那样的话就不用制转了，请张读者直接连电视试试。（浙江余杭家中 TV 无 AV 却欲买 5903 的朱晨凯，山东青岛韦志风，你们的 5903 恐怕也会遇到这种问题，要慎重。记住，什么东西功能越多越麻烦。越原始越好）

天师，我们这有一个天天游戏室，在我心中是郑州市数一数二的了，把儿好，版也好，大家都喜欢来这儿玩。每到玩友们"下班"的时间这儿的人集贸市场的人还多，虽老板也有几分敬业精神，但不重视高打的培养。6 级 KO99，613 点。4 级天草，服部 6 分 27 修罗。6 级合 X，550。（苗鑫搜集）

秘技偏方

PS 沉默的爆破手 FP=5

隐藏角色的出现方法：只要满足了下述条件，就可以得到隐藏角色。只要存储后再次游戏，就可以选择这些隐藏角色了。得到条件如下：

GOLD：在任务 2 的 P3R1 入口附近的道具盒中得到芯片

FIRE OX：得到掉在任务 3 的 P4B1 的货柜中的芯片

HARD SHELL(GUNNER)：得到任务 4 的 P5B1 的第三段右边小型炮座的资料芯片

SOLIDHUNTER：在任务 6 的 P7B1 入口附近的道具盒中得到芯片

HARD SHELL(SAMRAI)：得到掉落在任务 8 的 P9B3 的货柜中的芯片

HARD SHELL(BLUE MIST)：在任务 10 的 P11B6 入口附近的道具盒中得到芯片

PL-2313：在任务 13 的 P14B6 入口附近的道具盒中得到芯片

JOHN：得到掉落在任务 14 的 P15B1 入口附近的芯片

HARD SHELL(MERCURY)：以等级 B 以上通过全部任务

BENOIT：以等级 A 以上通过全部任务

NEKO TANK：以等级 B 以上通过全部任务

北京 因为胡乱放炸弹而经常伤到自己却大大咧咧满不在乎的 风马

PS 乔乔奇妙的冒险 FP=4

隐藏要素大公开：在 SUPER STORY MODE 中，只要照着原作故事行动的话，就可得到隐藏要素。在下页表格一口气公开到第 26 关为止的条件。还有一件要注意的事是，不管哪一关的条件都是以获胜为前提，目标是 S RANK，加油吧！

出现隐藏关：用 SUPER STORY MODE 过关一次之后，会追加 36～39 四个隐藏故事关卡，而且也会在这个模式下追加选关的功能。过关之后会变成选关的画面，这么一来就可以自由自在的移动到自己想要去的关卡。

出现隐藏角色的方法：只要达成表格上所列的条件，能在 JoJo Ability 中达到一定的分数，或者把 JoJo POKE 破关后就会出现。不过除了以上两种方法之外，还有两种方法也可以出现隐藏角色。只要玩本戏超过 40 小时以上，或输入下面的指令也会出现隐藏角色。指令输入时机的判定有点严，要多试几次喔！

指令如下：①在模式选项画面上，把光标移到 GALLERY 上。②按着 R1、L1 键，把光标照着 BOOK、JOJO POKE、OPTION、TRAINING、VS MODE 的顺序移动。③放开按键，光标移到 GALLERY。④按着 R1、L1 键，把光标照着 BOOK、JOJO POKE、OPTION、TRAINING、VS MODE 的顺序移动。当最后移到 VS MODE 上时，出现承太郎“**オラアッ**”的叫声就成功了。

北京 最喜欢波因哥和欧因哥兄弟的 风马

PS 西游记 FP=4

得到第六个神将：只要满足一定条件，三藏法师就可以装备第六个神将。在第一章“梦幻境之战”的宝箱中得到“雷帝之兜”；然后在第二章玉门关的锻冶屋听到关于“雷帝的传说”的情报，并且在第二章的“白鹿洞”与“且末之战”的宝箱中得到“雷帝之铠”与“雷帝之腕轮”；再到桂阳的药屋中听到关于“雷帝的宝物”的情报；之后在“魔云洞之战”中牛魔王的玉座里隐藏的宝箱中得到“雷帝之魂”；到第三章的靖海浦的道场听到雷帝的消息；最后，在“雪崩岭之战”中胜利，九天雷帝就会作为三藏法师的第六个神将出现。要达到这些条件比较困难，大家去迎接挑战吧。

通向大满汉全席之路：当猪八戒觉醒了食物调理法的特技后，按顺序去第二章中玉门关的道具屋、灭法的药屋、比丘的道场、吐火罗的酒场，那里的人就会给猪八戒“大满汉全席”的卷物。这个特技的范围和伤害力都很大，是很好用的特技。

提高武器的等级：让一名武器等级达到 5 级的角色，在第三章去夕桐镇的靖海浦锻冶屋，听到指地成钢珠的情报；再按顺序去夕桐镇的道场、开地的药物、靖海浦的酒场听取情报；然后去狮波罗，并在那里取得胜利，就可以得到“指地成钢珠”；最后，再去指地成钢珠，就可以提升武器的等级。

北京 自认为比白龙马本领大，其实唐僧根本不用找孙悟空，找我不就行了的 风马

PS 圣剑传说·玛娜传奇 FP=5

得到新 AF“黄金之种”：完成“果树园”事件后，可以随时去屋边的果树园栽种和采摘。笔者于第五个事件完成“果树园”，从此几乎每完成一个事件，必去那里享受收获之乐，很快令主人公家的木属性达到 3 级。在大约第三十个事件完成后，与老树交谈时得到 AF“黄金之种”（目前似乎尚未有攻略提及这个 AF），将其放在大地图上会变成大果树园，可提高周围木属性。以后就可以同时在 2 个地方种植，喜爱田园之乐的玩家不妨一试。另外，从经验来看，每次种植时选择相同的两个种子，培养出新品种的可能性较大。

上海 爱打 BOSS 也爱和平安宁的 郭时羽

PS SD 高达 GGO FP=5

简单制造超强机体：找出サグエ型，然后派其出战使其机体升级至 ACE 等级，保留至过关。过关后凡 ACE 等级的机都可选择“改造”或“变型”。选择“改造”这项，可以改进“攻击力”或“防御力”（玩家们最好先改进其攻击力，因为其攻击力实在太烂了）。然后使其不断升级，最高可升至 99 级（玩家们勿须担忧，只要 2、3 关就可以升至 99 级）每升一级可提升两点“攻击力”或“防御力”，这时玩家们最好先改其“攻击力”至 120 左右，才考虑防御力结果，保证你拍案叫绝！

广西梧州 梦想拥有一部真正高达的 李特斯

马语：李特斯，对不起，我没能如你所愿将这条秘技在上个世纪末登出来。不知你有没有按照诺言请你们全班吃大餐？其实，这也不能怪我，必竟秘技投稿的人数太多了，总要有个先来后到的嘛！再说，这样做只得罪了你一个人，但却有四十多人念我的好儿，我还是很划得来的……

PS 宿命传说 FP=2

抢石子游戏必胜法：虽然在电软 98 年的攻略给出了基本方法，但当石子数目较大时（比如五、六十），就不太好办了。现给出一个通用必胜法：设现有石子数 X 个，每次最多可取 R 个，r 为 X－1 除以 R＋1 的余数。若 r 不为零，我方应取 r 个；若 r 为零，应让电脑先取。例如，现有石子 67 枚，每次最多取 3 枚，则 (67-1)(3＋1)＝16 余 2，我方应先取 2 枚；若现有石子 41 枚，因为 (41-1)÷(3＋1)＝10，余数为 0，所以应让电脑先取。

辽宁大连 希望尽快玩到续作的 罗剑锋

马语：谁说玩游戏不能长知识，拿这条秘技给这种人看看，还能有话说吗？这是典型的“寓教于乐”嘛。

PS 幻想水浒传Ⅱ FP=5

提前获得强力装备：米祖市上方有两个关口，其中左边的关口有两名骑士团卫兵守护着，剧情安排是不可以进入的。但是玩家只要向上推大门，门就会像方块一样向上移动，此时，就可以提前进入骑士团领地。里面敌人的 LV 可都是很高的哟！然后一直向上到骑士团的首都，就可以提前买到许多强力装备！

辽宁开原 老骨灰 张亮 and 玩友孙大车

马语：我现在天天吃好多粒开原出的“清水大米”。

PS 任务：无法完成 FP=7

选关密码：第 2 关：IPJOHFKRVOMC 第 3 关：KCHEKGOPMTCG

第 4 关：KOOHLGPKOQCQ 第 5 关：NKDMTGQHQXDH

第 6 关:FFEQOGQSRVED　第 7 关:NOEQNSQKQXDQ
第 8 关:FOFHOGRKRQEQ　第 9 关:ACGMROTPXTHG
第 10 关:AOIQJOLKSQHQ　第 11 关:ALKIJKLLSRHL
第 12 关:BNKFJLLQSUIN　第 13 关:CPLJFKSUVJJP
第 14 关:ONRSGKGQVUPN　第 15 关:CLMIFKGLVRJL
第 16 关:OINFGKHINMPI　第 17 关:MFRKLRTMXKGE
第 18 关:ACMNMRTWXWHB　第 19 关:MFMPKMTMXKGE
第 20 关:ACNRLMTWXWHB　第 21 关:ECQQRJIKUQKQ
第 22 关:EOGEJJUHIXLH　第 23 关:EKGHRJISIVLD
第 24 关:GFIMJJUPITNG

武汉　张强弓

PS　龙骑士传说　FP = 4

愿之石:在每个村庄或城镇中的建筑中仔细调查,就会发现一种叫愿之石的物品,但是在道具栏中却看不到它,也不知它有什么用。当进入第 2 张 CD 中靠近海边的王都时想必玩家已经收集了不少吧。进入酒场,与一店员交谈后,继续推进一段故事情节,然后返回王都与酒场门口的人对话,如果他说酒场中有情报就可进入酒场中与一蓝衣人对话。他会要求主角把愿之石给他(当然不能白给),而他会给主角一只增加最大 HP50%的指环。在以后的情节中再次拿愿之石与其交换,又可得到一枚使 MP 最大值倍增的指环。此人在一定的时候会出现在不同地点,只要手中有愿之石(数量要够)就去和他换吧。

武汉　张强弓

PS　生物危机 3　FP = 3

打追踪者的方法(完美版):变身前,离其三步左右绕圈跑动,此时它打不到你,等其出击挥空时停下开枪,然后再重复进行;变身后:其攻击范围增大,但动作变慢,抓住他的出击时机利用 R1 或 R2 闪避后攻击。

对付小蜘蛛的方法:小蜘蛛数量多、速度快、有毒,所以和它们硬拼是得不偿失,应在大蜘蛛死后迅速跑至一个有门或有楼梯的地方(就是一个需要读盘的地方),再回到有蜘蛛的房间,小蜘蛛就全部消失。同样的方法可以使丧尸回复原位。

关于在墓地打巨型水蛭的方法(完美版):不要听信完全攻略上所说要停下它才钻出地面的鬼话,而应在小水洼附近的开阔处来回跑动,它会在很近的地方钻出,在其刚出土时迅速跑至其身侧(也就是它的头和出土点之间的位置)这是它的攻击死角,然后嘛?呵呵呵(作恶毒状)……尽情地打,直到其回到地下再反复即可,之后再打倒两根电线杆电死它。此方法绝对完美不费血。

南京　觉得 BOSS 太弱、结尾 CG 不好看的　史哲

PS　王牌空战 3　FP = 6

特殊效果:在完成每一次的任务之后,你都会看到你在任务中的一段飞行过程的回放,此时你按下 R2 键,画面中的所有物景便会产生残影,尤其是你所驾驶的战斗机最为突出,战斗机会产生一连串的残像,若此时再按下 L2 键,便会使画面产生监视器的效果。而且按○键会从不同角度观看飞行。

天津　不知风马有没有买体育彩票的　浣熊

马语:风马没有身份证,即使中了大奖也没法儿领钱,所以……

PS　生物危机 3　FP = 6

所有密码:①在 RPD 警署,要想得到二楼 STARS 房间的钥匙,需在警署大厅的电脑前使用"STARS 的卡片"得到当天密码,再将秘码输入到档案室中的抽屉锁中才可以,尽管密码是随机的,但无非是 0131、4011、4312、0513 中的一个,因此就不用去拿"STARS 卡",省了很多事。②在拿取燃料添加剂的商店中,吉尔要首先打开墙角的监视器,才能得到当天的密码,也是随机的,但也无非是 AQUACURE、SAFSPRIN、ADRAVIL 中的一个,其中尤以 SAFSPRIN 的几率最高,这样便不用去打开监视器记密码了。

最命苦的丧尸:在游戏刚开始吉尔会来到一间酒吧,其间发生吉尔和布莱协力杀死一头丧尸的事件,此时让吉尔跑过去让那头丧尸咬,便会发生有趣的场面:只见那丧尸抓住吉尔刚要咬,布莱便会开一枪,此时丧尸会因为中弹而立刻放开吉尔,吉尔也会立刻站好,如此反复,直至丧尸被打死,吉尔安然无恙,一枪未开。好命苦的丧尸啊!(布莱的枪法也够准的)

天津　浣熊

ARC　99 格斗之王　FP = 4

霸道的蔡宝健:KOF99 中蔡宝健新增了一招叫做"骸突"(→/←+A),即使对手防御,也会将其破开。因此,便可以使出绝对霸道的一招:跳 D〉站 C〉骸突〉凤凰脚(↓↘→↘↓↙←B/D)(MAX 版除外),不论对手防不防都要中招,怎么样,了不起吧!赶快刊登!"风马"的英文名难道是"Wind horse"!我是"强の男"!

云南安宁　暴走八神!冲呀!　ANDY LEE

马语:大家觉不觉得 ANDY 的话"跳跃"性很强,上下句满不挨着,信里还画着好多用奇怪颜色的钢笔水画的画儿,ANDY 还问我那种颜色怎么样。苦命的风马天天面对上百封这样的来信,不发疯也难!

ARC　SUPER 释厄传　FP = 5

卡机法:多人游戏时,一个人使用"乾坤宝剑",另一人在"乾"的时间内使用"金刚咒",便会卡机。可向机厅 BOSS 索赔然后再玩。注意"金刚咒"不能用得太早。

重庆　张睿

ARC　三国战记　FP = 4

无限加分法:在游戏进行至第六关(雪战夺荆州)时,在将要到中 BOSS 许诸处,会有三辆放菜刀的车,此时应迅速冲到右下方打烂最下方的那辆车,然后再冲回屏幕的左下方,在那里会不断出现带"大锤"的小兵,只要在不被另

关　卡	对 决 内 容	敌 方 角 色	条　　件
1	对战格斗	アブドゥル	KO 时玩家在牢外
2	对战格斗	花京院	用プッツンオラ KO 获胜
3	对战アレンジ	グレイフライ	用インディーズアーム KO 获胜
4	对战格斗	ポルナレフ	用クロスファイヤーハリケーンスペシャル KO 获胜
5	デジコミ	テニール船长	在输入指令时完全没错的过关
6	迷你游戏	フォーエバー	完全没打到女孩子过关
7	对战格斗	デーボ	用ミリオンスピット KO 获胜
8	对战格斗	ラバーソウル	挑拨电脑"レロレロ"
9	对战格斗	ホル・ホース	用时间到的方式获胜
10	デジコミ	ネーナ	在输入指令时完全没错的过关
11	デジコミ	Z・Z	在输入指令时完全没错的过关
12	迷你游戏	エンヤ婆	MISS 少,使用必杀技多的方式过关
13	迷你游戏	ダン	MISS 少,打倒很多敌人时过关
14	迷你游戏	アラビアファッツ	在时间剩 120 以上的状况下过关
15	对战アレンジ	マニッシュボーイ	出现替身攻击
16	迷你游戏	カメオ	MISS 少,使用必杀技多的方式过关
17	对战格斗	ミドラー	用替身 CRASH 打倒对手获胜
18	迷你游戏	ンドゥール	用超级连击打倒他
19	デジコミ	オインゴ&ボインゴ	在输入指令时完全没错的过关
20	对战格斗	チャカ	用ラストシューティング KO 获胜
21	对战格斗	カーン	用防御抵消的攻击方式命中
22	对战格斗	ポルナレフ&アヌビス	敌人学会プッツンオラ
23	对战格斗	マライア	磁力升到最高时打倒敌人
24	对战格斗	アレッシー	在比赛时被变成小孩子一次
25	迷你游戏	J・ダービー	在(A)获胜。在(B)获胜。在(C)用"ブラフ"的指令过关
26	对战格斗	ホル・ホース&ボインゴ	没被ホル・ホース的子弹打到过关(防御也可)

两辆车撞到的情况下，出来一个打一个。所剩时间不多时，可放出“沙漏”(一般说到此处应至少有3个沙漏)。沙漏用光后，可让一位同伴走上去给车撞死(多人游戏的前提下)，时间便可补满，如此重复，只要各位不怕麻烦。就可无限(无耻)加分。

各现象 SHOU：三国战记中，有许多招式在格斗游戏中常常见到，但最明显的要数赵云的超杀，张飞的超杀及黄忠的超杀。它们的“双胞兄弟”分别是比利的“无敌风火轮”(KOF中)，特瑞的多重喷泉(KOF中)及豪鬼的天魔豪斩空。

情有独钟：方法：在游戏进行至第四关(大意失荆州)，会打BOSS貂婵，如果让张飞或张迈一下一下打她，她是不会反击的，可见她对姓张的……

不为女色所动：方法：在BOSS貂婵处放出“援军令”魏延便会出来打貂婵。

决不留情：“打铁匠”张迈(张迈的祖宗可能是打铁的吧?)方法：用秘技调出张迈(秘技可见99年第7期)，并使用张迈，让他在游戏中停住不动(即不动摇杆不按键)，即可看到。

浙江海宁　因“发明”了无限加分法而常被同伴们当牺牲品的　陈祁益

ARC　月华之剑士2　FP=7

使用隐藏角色“黄龙”：角色选择画面时，将方格移至“枫”处，之后在十秒内快速按入“十次C，五次B，四次C。”之后只会听到一下叫声，再按A或D便可选用“黄龙”。

出招表：必杀技：↓↘→+A或B
↓↙←+A或B
↓↙←+C
BCD同按

超必杀技：空中→←↙↓↘→+A
→←↙↓↘→+B
→←↙↓↘→+C
→←↙↓↘→+D

潜在奥义：←→↘↓↙←+B

乱舞奥义：↓↓+AB同时按

广州　忙于中考的　狗饼

GB　蚁哥正传　FP=7

选关密码：①GLKK　②BL26　③5P9K
④6652　⑤BKK2　⑥2PLB
⑦6562　⑧L59B

辽宁丹东　周铮

GB　DQM·特瑞的神奇王国　FP=5

巧打???系 BOSS：???系BOSS一般都是满级(即LV99)，己方实力不够，很难胜出。但我发现自己的怪兽只要习得モシャス魔法(耗费MP5)就可以把BOSS打得满地找牙，这个魔法极为霸道，它不仅可使自己的怪兽变为对手的模样，还可以继承对手的素质。如遇???系BOSS时，我方变成???系BOSS(HP999，MP999)够爽吧。这就好似独孤九剑，遇强则强，遇弱则弱。怎么样，尽情折磨BOSS去吧，就算LV20也要你BOSS的命。

金钱速挣法：首先把在旅行之扉的迷宫内捡到的杖类先存入道具屋，当有一定数量时(10个以上为益)，带上后进入旅行之扉，先通过几层迷宫。然后，在迷宫出口处用たびのはり记录，接着进入出口，再往下走几层(二至三层左右)，如果还没有落到道具店，就用S/L法，直到下落层是道具店为止(道具店出现率约为十分之一)，此方法虽有点烦，但只要落入道具店，Year!发了，我最多一次得了近6万元。

有料的大象：游戏到了后期，牧场主下方会出现一只大象，你只要与它对话它便会告诉你所属妖怪的成长极限。

昆明　想对软件说“爱いします”的　王敦祥

PS　龙骑士传说　FP=10

金钱无限：800B995C 423F　800B995E 000F

每打必中(全自动！但X键必须要按)：D0105F00 565F　80105F9C 0001

战斗后，HP自动回复：D00ED738 0008　800ED734 0010
D00ED738 0008　800ED738 0010

获得4倍金钱：D00CBC68 0196　800CBC70 1080
D00CBC68 0196　800CBC72 0002

获得4倍经验值：D00CBC80 0194　800CBC88 1080
D00CBC80 0194　800CBC8A 0002

全部武器：800B9AAC 009B　300B9B4B 00FF

8003766C 1E00　8003766E 0800
80007800 800C　80007802 3C04
80007804 1021　80007808 9AB0
8000780A A082　8000780C 0001
8000780E 2484　80007810 009A
80007812 2C43　80007814 FFFC
80007816 1460　80007818 0001
8000781A 2442　8000781C 0008
8000781E 03E0

快速升级：D010B678 001A　3010B5F8 0001

技巧快速升级：D00CBF1C 0014　300CBF1C 0001

随时记忆：30059068 0001

小敌人不出现：8005808 0000

所有重要道具：800B9A64 FFFF　800B9A66 FFFF
300B9A68 001F

PS　GT赛车2　FP=10

最大 CREDITS：801D19C8 5638　801D19CA 054C

冻结时间：80046EB4 0000

从第二圈开始(街机模式)：D00AA4AC 0000　800AA4AC 0002

从第二圈开始(模拟模式)：D00AA4BC 0000　800AA4BC 0002

最高速度(上+X)：D01C9C0A BFEF　800AA4EA 0040

S认证：B00A00A4 00000000　301CB159 0004

IA认证：B00A00A4 00000000　301CB7C1 0004

IB认证：B00A00A4 00000000　301CBE29 0004

IC认证：B00A00A4 00000000　301CC491 0004

A认证：B00A00A4 00000000　301CCAF9 0004

B认证：B00A00A4 00000000　301CD161 0004

DISK 2

金钱：801D19C8 E0FF　801D19CA 05F5

单圈时间：D002E560 0001　8002E560 0000
D003D178 0064　8003D178 0000

集齐所有车牌：D001CB1C 1880　8001CB2C 0004
D001CB1C 1880　8001CB2E 2402
D001CB1C 1880　8001CB30 0001
D001CB1C 1880　8001CB32 A062

可装备所有零件：8005E454 1025

PS　陆行鸟合集　FP=10

无限金钱：80079080 967F　80079082 0098

速度提升：D0036524 FFE9　80036524 0001

PS　陆行鸟赛车　FP=10

在编辑模式中最大值(按SELECT)：D007B120 0100　8008D75A 6363
D007B120 0100　8008D75C 6363
D007B120 0100　3008D75E 0063

得到所有王冠和级别：801E9290 FFFF　801E9292 FFFF

打开全部音乐：800E9294 FFFF　800E9296 FFFF

打开全部动画：801E9298 FFFF

打开全部角色和赛道：801E929C FFFF　300AF04F 0008

时间为零：80030338 2400

在GP模式中99点：8008C028 0063

PS　陆行鸟竞技场　FP=10

Disk 1 Codes

总移动：D015E02C 0001　8015E02C 0006
D015E02C 0002　8015E02C 0006
D015E02C 0003　D015E02C 0004
8015E02C 0006　D015E02C 0005
8015E02C 0006

金钱最大：80131F40 C9FF　80131F42 3B9A

Disk 2 Codes

无限金钱：80079080 967F　80079082 0098

●新千年第一期大红封面，使不少读者找不着“家”。有些读者大呼：“太 COOL 了！”也有人说“丑陋不堪”！真的是罗卜白菜，各有所爱。

●第一期附夹排行榜榜单，读者方便了，杂志社却泛滥成灾。小编每天望着上千份名信片运气，真的是相见时难别亦难。

●因一些技术性问题，本刊自第二期起与北京百事可乐公司正式合作举办“美年达中国电玩榜”，每月 50 位幸运读者的奖品和半年、全年奖均由百事可乐提供，礼品很精美，而且有好几次机会（月、半年、全年），真的是牌无大小，只要凑巧。

●针对读者对杂志满意度问题，我们从排行榜回函中随机抽取了 500 张进行统计，其中表示满意的占 54%，感觉一般的占 44%，不满意的占 2%。这个结果出乎我们的意料，因为要 98% 的读者感觉“还可以”并不是一件容易的事。对这个结果我们不应沾沾自喜，这主要还是读者对“电软”的宽容吧。真的是“脚瘦草鞋宽”。

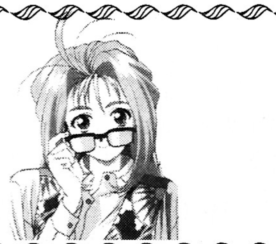
●有读者提出排行榜名信片要是印上邮票就更方便了。情况是，非邮政单位印刷名信片要向邮政局申请报批。并且不可以私自在上面印刷邮票。有读者把名信片填好后再装在信封中寄出，真的是床上安床。只要填写名信片，再贴上邮票，直接寄出就可以了。

●“春节寒假赠书大行动”已于 1 月 10 日正式展开。第 80 面广告中间均价 25 元的 13 种图书（含游戏原画设定 5 种）是买一赠一。广告下面带封面的七种图书是满 40 元赠一本，请读者留心看一下广告，以免造成麻烦。按照杂志社的要求，接到汇款两日内便将新书寄出。服务方面读者是可以放心的。目前杂志社邮购图书量每年超过 5 万本，还没有受到一次读者投诉。应该说，在今天各方面条件还不如人意的情况下，做到这一点是难能可贵的。杂志社邮购业务的不断扩大，一方面得益于读者的信任和支持，也是和发行部认真负责，一丝不苟，宁可自己受损，不让读者吃亏的精神分不开的。对邮购方面有哪些问题需要帮助，询问，请拨打 (010) 67152757，你会得到满意的回答。

●“樱大战 3”要在 DC 上发表了！GB 版樱大战什么时候发卖？第三期我们将在彩页上刊登有关樱大战系列的回顾和最新情报，是真正的实料，《樱》迷一定不能错过的。

●祝春节玩得愉快，开心。

闯关族的家



《电软》就如 PS，确实是一本成功的杂志，但内容像 PS 软件一样，丰富却缺乏精品；PS 失去了老玩家，却受到越来越多新玩家的欢迎。《电软》也差不多，因此不必担心卖不出去；PS 有人买，不一定因为喜欢其中的游戏，可能是出于流行，也可能是名气，大家都玩这个我也玩吧。《电软》畅销亦是从众心理吧。 **吉林辽源　于文龙**

按照于文龙读者的意见，买《电软》好像是患流行病，不小心被周围的人传染上，只好自认倒霉。不过据我所知，大部分读者还是自愿“献血”者。瘟疫流行一定是短暂的，自愿献血才是愉悦的。谢谢龙兄的提醒。

古时有一官员，为警惕自身，决定一天内做一件令人满意的事就在一个碗内放一颗赤豆，如有失误过错就放一颗绿豆。到睡觉前看一下碗中之豆便可反省一天的得失。起先当然是绿豆多，红豆少；可到后来自然是绿豆越来越少，红豆越来越多。“闯关族的家”就像是个碗，而放豆的人变成了众多读者。新年里放红豆者必然居多，但作为新千年首批放绿豆者中的一员，希望无类仔细阅读吾之同道的来信，并认真总结，及时反馈。

江苏昆山　王伊浩

王伊浩君是杂志的老读者，活跃的撰稿人，也是“首批放绿豆者中的一员”。据他说：“新年里放红豆者必然居多”，但愿王伊浩在新千年里不因拿了杂志的稿费就变成“红豆党”。

开辟《机迷悲惨世界系列》，由玩家讲述自己的爱机如何爆机，进水、冒烟，不慎一脚踩烂；玩游戏过不去气得咬牙，头撞墙；被父母揪头发离地三尺等。让广大玩迷看到，呀！还有比我更惨的。罢罢，继续玩吧。一来增加幽默性和参与性，二来让更多人寻找心理平衡。 **山东济宁　吕岩**

老子说：“道”是“其大无外，其小无内”，讲的就是人生，社会。“其大无外”，比我走运的人有的是。“其小无内”，比我倒霉的人也有的是。想通这些，就找到了人生的定位，心理平衡，也能体会到人生的“平常心”境界。虐待狂和被虐待狂虽然也好看、好听、好玩，但终究不能除掉病根的。

我是武汉一中高二的一名学生，是贵刊的忠实读者。

在近段时间，为了把我们学校变为全国示范校，学生会文艺部与宣传部合办了校刊《临风》，根据同学们的意见与建议，我们开辟了新闻、体育、音乐等版面，以丰富同学们的课余生活。最初是没有 TV Game 这一版的，

但不少同学要求开设这个栏目，于是我便接手负责，将这版定名为“Space Time”，办了几期后，同学们反映并没有预想的那么好。以前看你们的杂志觉得办得很好，没想到自己办好这么难，不亲自体验是感受不出来的。为了提高 Space Time 的人气度，我们伤透了脑筋，比如将音乐与游戏版结合、办游戏排行榜等，但都不成功。考虑到贵刊在同学们中的影响，为提高《临风》的可读性、娱乐性，我们想申请授权在《临风》上转载你们的《中国电玩榜》，但我们都不清楚申请授权的步骤、程序，所以只好写封信来申请。非常希望你们能够同意，也期待着你们回复，我们正努力使同学们能在圣诞前夕看到改版后的 Space Time。

刘智鹏（代表全体校刊工作人员）

看了这封信，有两点值得高兴。根据百事可乐公司的调查，TV GAME 是青少年最喜爱的文娱活动之一。在校刊中开辟 TV GAME 栏目，既可以丰富同学们的业余生活，又可以将 TV GAME 朝健康、文明的方向发展。另一个就是武汉一中同学们的版权意识，比起他们，很多成年人，当然也包括我们都要脸红的。

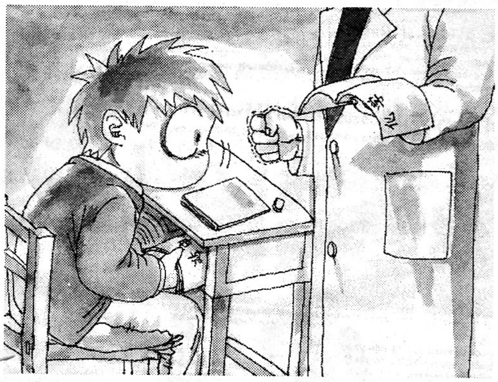
《电软》乃中国电玩杂志老大，在这九百六十万平方公里上最有影响力，一直伴随着我们这一代人，以及后来的一代又一代成长着。何不在书边页角之类的地方，加一些有助于社会宣传的东西。比如宣传环境保护，爱护野生动物，吸烟有害健康等等！让中国的闯关族在看书同时也加强了自己的修养，这是多么大的一件大好事啊！望深思！

辽宁海城 田高扬

前面的话不敢当，后面的话有点“黑色幽默”。试想，在足球场上打出“保护珍稀动物”大横幅，球员会做何感想。做和尚就好好念经、撞钟，业余时间（“书边角页”）给人介绍对象（多么大的一件大好事啊！）成何体统！

我有一个小建议提出，望贵社考虑。我是上海一个书友会的会员，这个书友会给每个会员一个帐号，我们每个会员在书友会的余款全部存储在自己的帐号上，如果以后谁要购书，只要寄一封信到书友会，将书名自己的帐号告知即可，这样就避免了邮购书次次要去邮局，而且每次汇款都要上交 2 元的汇费，还不如一张邮票一封信来的方便和便宜。我们军队学员只有星期天才可以请假外出，而且比例只有百分之十，而且要请假汇款还不容易被批准，这样就浪费了时间，等我们汇款汇到贵社时，书已经售完。又要麻烦贵社回信了。所以，希望龙哥考虑 考虑，帮我们这些军队读者反映一下情况。望能在千禧年的杂志上看到好消息。

四川 周子钧



最近比较烦

词：开封 陈敬泉　　曲：李宗盛

最近比较烦，比较烦，比较烦

为什么土星这么快就玩儿完，不管《电软》怎么偏心眼，从此见不到土星的面。

最近比较烦，比较烦，比较烦

总觉得钞票一天比一天难赚，DC 的价格简直上了天，只有百万富翁才会觉得贱。

最近比较烦，比较烦，比较烦

电子游戏软件口袋装满了钱，反而没有以前的那么耐看，哎，唷，为什么只注重外表慢慢没了内涵。

最近比较烦，比较烦，比较烦

RPG 大作一款又一款，好的游戏都是外国产，难道我们一直用盗版?!

最近比较烦，比较烦，比较烦

屋漏偏逢下雨可苦了穷光蛋，一咬牙捧回樱花大战，却偏偏坏了第三张盘。

最近比较烦，比较烦，比较烦

想玩游戏一天到晚没时间，梦想能赚到一大笔钱，把天下所有的好游戏都玩遍。

《格斗游戏专题竞赛》落幕

99 年第 12 期《闯关族的家》中刊登了《格斗游戏专题竞赛》试题，结果引来 440 位参赛者。我们从中随机抽取了四川工业学院刘云刚，承德武警大队陈城等 50 位读者，每人获赠价值 50 元图书。

《竞赛》的编者按中说：“题目不算太难，是格斗 FANS 应该答的出来”。不过真下考场，龙哥也觉得十分棘手。下面就公布龙哥提交的答案，他自己一再声明：不一定对。

选择题：

1.A	2.B	3.C	4.B
5.C	6.B	7.C	8.A 或 D
9.B	10.D	11.B	12.C
13.C	14.D	15.D	16.D
17.A	18.C	19.D	20.B

填空题：

①饿狼传说②侍魂、斗神传③街头霸王，8 人

④龙虎之拳、饿狼传说、怒、雅典娜

⑤斗神传、VR 战士

99上半年合订本纸质、印刷都不错，确实是消遣好口味，买了期刊再买合订本也是挺值的，不过被杂志社赚去了双份的铁，不由不感叹自己心太软。但我觉得合订本还应该做一些改进。

其一，应该在合订本后附一个总目录，按栏目分类索引，标明期号和页码。要不然好厚一本书查找起来很不方便，还不如期刊呢。

其二，应该附一个勘误表，列出期刊中的错误并予以更正。像今年第5期“乔乔冒险”的出招攻略，波鲁那雷夫的名竟错成了花京院典明，还有一期大墙画廊的“还我河山”没有对话。虽然合订本的原则是“保持原貌”，可是看着错误毕竟不那么舒服。勘误表也许是个两全齐美的办法，相信也不会花太多力气。

以上两点希望在下半年合订本中有所体现。　　**辽宁　罗剑锋**

杂志社能否出一本游戏音乐集，使用CD，将优秀游戏歌曲收录其中，并附一本书，录词（加译词），曲于其中；一定超受欢迎，虽洽谈版权很麻烦，但我认为是值得的。这意见不只我一人有，望编辑部予以考虑 。

海军　王龙



“杂碎”评杂志

●投靠SONY，抽奖奖品由SONY提供。　**长春　王发春**

●希望经常能看到风趣如“不败的长颈鹿”之类的文章。　**杭州　朱阆佳**

●闯关族过草地，不知陷进多少人。　**天水　阮信**

●杂志已入高段，应该可以转职。　**杭州　吴文迪**

●“格斗游戏专题竞赛”试题实在太难。除非游戏考古教授无法回答。　**佚名**

●杂志不必夹彩插和排行榜名信片，只要夹一张“大团结”就行了。　**安徽　董恭鉴**

●杂志是咱们的“铁哥们儿”——有“铁”才是哥儿们。　**张家口　路军**

●杂志总感觉不如明年的好。　**黑河市　韩在纹**

●从“集中营”时代就买杂志，说起来没什么原因，就象狗分泌唾液吧。　**天津　徐铎**

●看《电软》上瘾，一月不看就发作(毒?)。期望《电软》改过，然而一次次失望。　**宜昌　黎春霜**

●广告是否也应该减员，该下岗的就下岗。　**保定　魏征**

●广告多，说明杂志受欢迎。广告多，说明杂志“没水平”。(来信说，有杂志既超值，又没广告，亟盼介绍经验或秘技。)　**长沙　徐增敏**

●文章不要动不动就出现日元×××元，咱是中国人，请换算成人民币。(自己动手，丰衣足食)　**杨州　董进**

●购买《电软》与其他杂志最大的不同就是不用翻阅，直接付线。　**成都　代亮**

●最喜爱的栏目：广告?! 爱一个人就要爱到连她缺点都不放过。(看电软，爱广告。看足球，爱黑哨？)　**重庆　范俊**

恶趣味

●草雉的“酷”已经落伍了。　**江苏武进　张科富**

●时空之旅Ⅱ太优秀了，能否击败FF8只是运气问题。生与死(PS)的图形引擎是谁写的?简直不可思议。　**南京　卫伟**

●生3：副标题叫“最终逃脱”，可我怎么只有GAME OVER，没有最终逃脱呢?　**淄博　赵亮**

●GT赛车：操作感太真实了。真实到可以拿到驾校，作模拟驾驶工具来训练学员了。　**天津　杨敬**

●铁拳3：中国功夫加上美国拳。　**天津　徐童斌**

●把中国特色的假球，黑哨设计在足球游戏中，一定比KONAMI的实况足球更有意思。(真是个好点子)　**南阳　邢元元**

●生化危机：都是你的错，让俺面临生物和化学两门补考的危机。　**保定　魏征**

●实况足球4：国奥队如果训练课天天玩这个游戏，霍爷不至于下课。(小编天天玩，也没打进国家队。)　**重庆　范俊**

●生3：女孩们都喜欢这个游戏，所以我也喜欢。　**唐山　李伟**

●KOF99：有钱时玩得我眼冒金星。无钱时恨得我牙根出血。　**常州　印琦**

●生3：大概是PS最后的晚餐吧?!(至少还得吃“勇者”一餐才够滋味。)　**矿业大学　杨州**

●天草降临：哪个地方缺水，定要把“苍月”请去。　**北京　金硕**

●建议单搞一个发达地区排行榜(教材不也有发达地区版吗?)，把上海、北京、广州等发达地区的投票结合起来，让最新、最好的游戏及时上榜。　**上海　夏晖**

●生化系列：对丧尸，杀之可怜。不杀，我可怜。　**自贡　贺念**

●合金弹头X：变态的外星人被打爆时还会吹口哨，怪哉！怪哉！(难道放屁才正常？)　**广西南平　甘霄**

电软合议庭30人

 ●龙哥，这是第二次给你写信了，上封信我放了一个无锡大阿福的名信片，不知你收到没有。（无锡陈曲）

●龙哥，SNK 公司用 NAOMI 基板开发拳皇最新作“KOF 2000”，今后中国玩家在小厅（1 元 3 币或更便宜）还打得到吗？用三维基板开发二维游戏，真是浪费！（不少拥护 SNK 的读者）

SNK 公司用 NAOMI 也好，用其他什么也好，总之龙哥认为不再用 NGO 已经阿弥托佛了！“发展才是硬道理”，SNK 公司这一步已经落后于 CAPCOM，毕竟 HYPER NGO64 的三维不太作劲，二维又不像 CPS Ⅲ，如果再不求新求变，怎能适应 21 世纪的发展？相信 SNK 公司一定能够创造出新一代的 KOF 来！（最好是 3D，角色外形能稍有变化，这么多年森气楼先生也该放下画笔歇歇了）

●凝望骑士在老板店里片头流畅无比，到了自家“工龄”半年的 PS 上磕磕绊绊！同样的碟，在别人的 PS 上读盘微若无声，在自己的机子却会发出清晰无比的“嘎嘎”声。（福州台江区 翁建武）

许多玩友的 PS 读盘声音骇人，还不照样玩，你却这样担心。

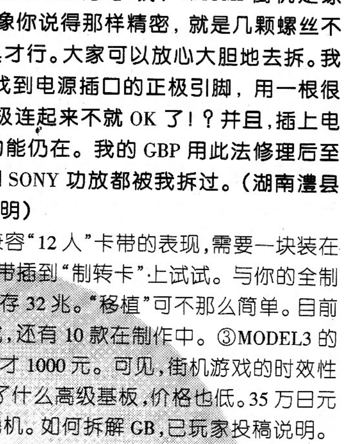
●龙哥，近日我买了一台 PS9002，在老板那里试机一切正常，可是回家试机，发现开机时，画面震动不停，当“SONY”字样的画面出现后变正常，跟着“PLAYSTATION”的画面也正常，记忆卡管理和 CD 播放画面正常，而当游戏标题出现时直致游戏过程的画面都震动不停。①2 字 PS 适合哪种电视机？②是否加了制转就正常？③较好的制转和一般的制转价格如何？④我的 PS 用了较好的制转是否就可以适应多种品牌的电视。（桂林崇信路 梁宁）

“2”是欧洲版。①SECAM 制电视。②不用加。用 PAL 制彩电强行玩 7502、9002，开机必震，游戏画面不震就行。③各种制转价格都极便宜（相对 96 年而言）。④只要全制式彩电，就毋需制转。

●龙哥，前不久我给你写过一封信，不过没回音，我知道你们的信多，所以也理解你们。①我买了一盒 MD12 人街霸卡带，回家一试，画面是黑白的（而我的另一卡带“侏罗纪公园”又正常），并且只有 SECAM 制式下才清晰，其余包括 AUTO 在内的制式下，画面上都有竖条纹，不知何故？②NAOMI 和 DC 互换，为什么其游戏还要“移植”到 DC？别人都说 NAOMI 的 2D 比 CPS Ⅲ 好，你们说差！③MODEL3 街机的游戏多少钱？NAOMI 街机足球 2000 版多少钱？④GBP 不像你说得那样精密，就是几颗螺丝不太好下，需找到合适的工具才行。大家可以放心大胆地去拆。我的薄机电源也烧毁了，你找到电源插口的正极引脚，用一根很细的导线将其和电池仓正极连起来不就 OK 了！？并且，插上电源后自动切断电池，供电功能仍在。我的 GBP 用此法修理后至今正常。我家的先锋 LD 和 SONY 功放都被我拆过。（湖南澧县一中高 973 班 SNK 狂 蔡志明）

①这是你那台 MD 不兼容“12 人”卡带的表现，需要一块装在机器上的“制转卡”，再将卡带插到“制转卡”上试试。与你的全制式大彩电无关。②NAOMI 内存 32 兆。“移植”可不那么简单。目前卡已在 DC 推出了 11 款游戏，还有 10 款在制作中。③MODEL3 的游戏，VF3 一类早不值钱了，才 1000 元。可见，街机游戏的时效性很强，过期的游戏无论使用了什么高级基板，价格也低。35 万日元一块 NAOMI 射手。④当心烧机。如何拆解 GB，已玩家投稿说明。

筐体方面，顶级的如 SEGA BLASTCITY，新品要 1 万好几。SEGA、NAMCO、SNK、CAPCOM、KONAMI、TAITO 等一线街机企业也都有几千块钱一台的普及型筐体。BLASTCITY（二手）＋乔乔 CPS Ⅲ，三十多万日元，在日本，机迷要付二、三十次款才能搞定一套街机（一次性将款付清能享受到优惠）。在家玩街机，你也想试试？难哪！



→看清价，准备逃！

●9912 期我最不喜欢的栏目或文章“龙哥热线”，简直是敷衍和欺骗提问者。评语：新闻不新、特稿不特、攻略已经略得没什么可读性了。希望看到的改变：多向“后辈”《×××××技术》学习。跟别人相比，贵刊简直是不思进取。（江苏昆山 杨杰）

你 19 岁，有 PS、MD、FC，10 年玩龄，至今游戏 LV 还在提高，眼界愈发开阔。读者水平已经比我们高了。就本栏而言，这里是“三不管儿”，你想问什么都行，重在交流，若嫌粗糙，请再参考科普园地。花钱者上帝也，读者有意见请向无类反映，不必客气。

●龙哥，杂志上“武装飞鸟 2”彩页的结局画面竟有个“阿伊”，可游戏的选人画面并没有此人，请问如何选用？我玩龄十年有余，对彩京的作品极感兴趣，本来初次见面，想送上一份成绩单作为见面礼，可我的 1945 战线实在惨不忍睹，而武 2 还未打通第七关，请天师兄多多包涵。嘿嘿……（沪上超级彩迷 时昊天）

那他在结局画面可能是替别的通关角色来了个客串演出吧？但是街机 GB2 攻略中，六个角色中确实有一个**アイン**！卡普空替彩京移植的 DC 版中竟也没有他！抱歉龙哥未找到选用方法。

●龙哥，日前我汇款购买了一台 7501 型 PS。①机子回来时需要注意点什么吗？我从前几期热线中发现 7501 型似乎不是那么好，是吗？（如续盘是不能读 DISC2）②怎样辨别新买来的机子是不是“改头换面”后的二手货。（海南省昌江县忠实读者 王敏）

①别插错电！可观察是否读盘顺畅。②同志！！你看到自己的机子就全知道了。一般讲，当你到店家去告诉人家，“我今天专门来买真．全新原装 PS 来了，铁够！”，这时，肯定能买到新机，否则……就不好说了。当然，什么事都没有绝对的，也许你能……

●①日本历史巨片“天与地”VCD 在何处可购得，日本连续剧“秀吉”VCD 何处可买到？②PS2 在大陆 3 月 4 日能否见到？我欲买“决战”，请您预测一下价钱？③PS2 发售后国内的大商场会否有售？如果没有，中国有名的商场岂是不是该关门了？经理是不是该换脑子了？如此巨大的利益不去做真是误人子弟。PS2 我想买可私人手里的货实在无法相信！（北京丰台青塔小区 刘永平）

①日剧请到游戏专卖店去找（废话？）。②从成本看，“决战”有可能 9800 日元（800 元）。③除非 SCE 进入中国，同志都玩正版。

●龙哥你好。①石家庄市专卖店老板对 PDA 要价 400 多元。合理否？②我买的 5501 仅一个月即读盘不顺，老板说我玩的太狠了，光头有点问题，叫我换一个。可我每天只玩 6、7 个小时，时间并不算长。这到底是什么问题？（石市马霄朋）③7501 记忆 R4 时总记不上，屏幕下方总是反复出现几句日文，记忆卡有三个空位，不管怎样按键总是不行。请指点一二，拜托！如解答对了，2000 年您本命年时，我送你一大邮包的礼物。（石市李德江）

①定价仅日元 3000。②修为上，勿换。③卡可能有坏道。

●龙哥，我偏不问你好，气死你！鄙人地处偏僻，游戏业大事一无所知，电软是我唯一的救命稻草。①龙哥热线的信如书上不刊登，是否有回信？②如刊登的话，我十二月分寄去的信，在第几期上可以登出？③你们收录 PC 游戏的秘技吗？（内蒙东胜伊盟中学 郝兴）

①自备写好地址并贴上回邮邮票之信封的朋友，半数能够收到回信。不会都回。邢台赵灿连信纸都备好了。②你这封信，12 月 1 日写，龙哥我 12 月 6 日收到并“拆阅”，你现在看的是第几期杂志？有些着急的、有代表性的问题或“包打听 & 包回答”，通常会当月上。③坚决取缔 PC 内容。噢对了，以前“●龙哥你好！”四字，绝非编者自行添加。前几期你可能会发现“你好”少了，那却是龙哥自行删除的，信上都有。你不问好，龙哥也不生气，形式主义可要不得。若朋友们来信未被登出，请再来信或期待下期。

●长春贾金鹏问网上的数据“DC 全球 320 万，灵魂能力 100 万”是否正确。这是去年 12 月 1 日的数据了（亚 170 万↑，美 100 万↑，欧 40 万↑，NAMCO 认为灵魂能力“全球大成功”）。今年 DC 关键词是“WORLDWIDE BRAKE”（1999 年是“刺激”），SEGA 冈村秀树执行役员极明了业界形势。

●龙哥请手下留情。①PS 能否接电脑彩显，如果可以，需要什么设备，怎样连接，哪里去买这些设备，价格如何？龙哥要帮我啊，否则我的平面特丽珑岂不白买了？②X－BOX 不向软件商收权利金，那比尔盖蒋如何赚钱？难道他嫌自己钱多想放点血？③据我所知，PS2 的 EE 芯片是 128 位的，浮点运算能力比 P Ⅲ强大三倍左右，与 INTEL 下一代 ITANUM 看齐。而 X－BOX 的 ATHLON 芯片是 32 位的，比同频的奔Ⅲ强不了，应该不是 EE 的对手。所以综上所述，X－BOX 不如 PS2，龙哥你说呢？④我班同学得知微软要推出 X－BOX，个个兴奋异常，一致决定第一时间购买，回家之后立即将其大卸八块，取出 ATHLON 芯片和 GEFORCE256 显卡平升级自己的电脑，然后将内存条与硬盘拿去电脑城低价抛售，手柄留下备用，其余的东西从 24 楼扔下来试验其抗击打能力……龙哥你认为这个方案如何。盖茨看到满街的 X 盒碎片会不会当场会不会当场……（上海虹口区 ROY）

①你的电脑彩显是平面 TRINITRON？？！！严禁用它玩低档机。②赔钱也要斗，微软又不是赔不起。现在看来 X－BOX 似乎并不存在。③别光看噱头指标“位数”，你是玩电脑的就更不应如此。④游戏机终不是电脑，你们可能卸不下哦！

●我 99 年 12 月 28 日购入限定莎木，虽进度至今仍在 GD1 中，但感觉不妙。①680 元买之，合理否？②主角及重要角色处理 OK，普通角色处理不妥，主要是衣服质感和多边形棱角问题。③主角凉跑动中若出现 3、4 人或有人骑车时画面变慢，WHY？④以 R 键观察主角凉影子时，其影子很不圆滑，头是方的，当凉开关门时，投射于墙上的影子关节有明显缺损，WHY？⑤此作花了多少钱？制作了多长时间？龙哥你如何解释上面问题，啊！？铃木裕是怎么搞的！平心而论，此作的背景处理、音乐、音效甚出色，凉打斗时力度感十足够爽，人物面部表情处理亦 OK，但人物身体处理就明显不及“魂之力量”，而此作上网 GD 中的“人头秀”不挺好的吗？你不好好回答，我真不知如何平复心情去玩 GD2、3、莎木 2……（广州广园 DREAMCAST FAN）

DC＝RMB1500↓。莎木是一款集观光、生活、爱情、打斗、报复为一体的新型游戏，虽然操作很简单（！？），但毕竟前卫了些。①第一时间价，合理。5GD 莎木怎么也得上 600，你在广州已经沾光。②建议你以后看看 PS2“决战”的“合战画面”，几十个小兵在平地上练，要是用“尽善尽美”的标准来衡量每个小兵那也是无法及格的。③CPU 的演算落后所致。却知需要处理的资料数量之庞大。索尼克（第 8 关后半）、足球（极偶然画面）都有短暂拖慢。④所有游戏中的影子没有一个是圆滑的。⑤世嘉在日本电视媒体打的广告说是 70 亿 YEN，制作费上目前还没有一部游戏能与莎木相提并论，制作全程近三年。“灵魂能力”的背景实非 3TB 那种实打实的真三维，所以人物才会如此丰满，否则难免也要缩水。还好你提到莎木的背景处理、音乐、打人力度、面部表情等方面还算说得过去（好家伙，龙哥汗都快下来了）。实不相瞒，若非 DC 的 8MB 显存（我知道很小），你连现在的效果都看不到，画面的解析度、发色和边缘抗锯全仗着这可怜的 8MB 了！（你可将 3TB 通关，待制作者名单出现后的 αβ 留名人出现时，设法将主角放大至最大，观察其各部贴图之清晰程度——使用 MONITOR）。一切还要看主机实际能力，但别对它求全责备。不错了朋友，知足吧，游戏性才是更重要的。（“128 位”PS2 的性能应该很高了，但高到什么程度？A6、弹珠台等游戏的严重锯齿化现象先给了人们当头一棒。也别拿 PS2 版铁拳 TT 的主角和背景上那稀稀拉拉的看客相提并论哦！）



------ 包打听＆包回答 ------

欢迎来信提问，感谢全国诸位“包回答”

①FC“FF1”：我已经恢复了土之水晶的光辉，但是火之瞳欧斯的火山洞穴却找不到，我已经与 12 位预言家对过话了，独木舟也已经取得，他们说洞穴在城市的西方，可我转了很久也找不到。另外，飞空艇怎样取得？游戏中有没有防止既死魔法的道具？老鼠尾巴有何用途？（提问者：如果得不到回音就准备进京与龙哥谈谈心的 屠龙客 辽宁抚顺张信）

②机战 F 完结篇：第 43 话，胜利条件为敌南方战舰降落，但用尽方法，挖空心思，该死的南方战舰就是不落，打爆后即 OVER。急盼朋友们指点。（江苏武进 YJ）

③当今业界正向“另类”发展，但本人正孜孜不倦地攻打“太Ⅲ”，正当玩兴酣热，忽遭当头棒喝：即由小人村经寺庙坐小帆船出海后，为北方海峡所阴，再不得前进。峡边塔里蛇怪打完一个，到火炉边对话即会又出现一个，反反复复，一直可以打下去，出塔旋涡仍在……万般无奈，只好通过龙哥发出紧急求救！敬请各路贤者指点。（信寄：山西省太原市小店区昌盛西街 6 号 李晓东，030032）

④MD 大航海 2：英国人鄂图要完成什么条件，才能与西班牙无敌舰队遭遇并决战？（四川江安县 林珑）

⑤“财宝猎人 G”：97 增刊上对 AR 的评论中有一幅这游戏的画面，画面上有一雪人，请问这个雪人如何找到，为何直至爆机我都没有找到。另如何找到究级武器和魔法？（天津南开区西营门大街掩骨会东胡同 29 号 王亮，300101）

⑥幻想水浒传 2：这游戏有一仲间ムクムク，如何加入？据某杂志讲似乎有什么条件？不过无论如何也找不出方法。现已有 107 个仲间，只差此一位“顽固不化分子”。（找不到ムクムク只好自己上去凑数的苦恼人 山东邹城一中高三 12 CP 留）

⑦FC 勇Ⅱ：用邪神像开了通往隆达尔基亚洞窟后，在里面怎样走才能找到闪电剑及走到哈根神殿？（广西梧州苍梧中学 龚思）

⑧MD◆“皇帝财宝”中“钟琴”有何用处？◆“古代封印”中得到小船后，到古代神殿进不去，该怎么办？（威海 想玩遍 MD 游戏的张波）

⑨GB“圣剑传说”攻略上说绕两棵奇异椰子树走 8 字型山洞，进山洞后遇到女同伴，本该打“蛇发女妖”，我却在一密道中被困，里面全是蜘蛛，打倒后发现还有个门，我却没有任何东西去压开关了。所以没杀到“蛇发女妖”。（沈阳黄金学院杨国令）

⑩FF Ⅲ，在サロニア城找到的 5 件总售价 250G 的衣服，22 人中无一人可装备，何故？（福建建瓯 江驰帆）

11.FC 上遗留 4 年。勇Ⅳ：第五章我得到勇者之盾，被花园城女王告知要到南方小镇。去之，吹笛子上一城堡并得静寂之珠。再以后不知去哪里了。（天空圣物只差天空之剑，得金属剑）。听说要去有气球的村子，再去怪物城用变身杖，如何去得？（西安棉六 姚国英）

●给去年第 12 期陈阳阳读者：◆进入棣棠村 11 层楼的顶层的正确顺序为：从第 9 层，到左下角有几张床处，向上有一点，踩上跳到另一层，再向右走几步踩一点，又可跳到一层，此后再无选择，依次跳即可。◆取妖怪方法，1.进入存物机，选マサキのパソコン一项，2.此时出现五项：第一项，取妖怪；第二项存妖怪；第三项扔妖怪（因最多只能存 30 只），3.存或取时，点妖怪名，出现三项：第一项是存（或取）；第二项看资料；第三项放弃，4.扔时有两项：确定、放弃。陈阳阳别着急，我许多妖怪 90 多级了。（北京 郭晓飞）

●给去年 12 期重庆张巍：找人造人时，在洞口向北 23 格，再向西 3 格（或 4 格，SORRY，记不太清了），就可发现人造人。所有伙伴到齐人造人才会攻击。（谢上海 贺少澄、贵阳 李璞、浙江台州 季星）

●给去年 12 期第四个问题（FF Ⅲ）：阿姆鲁村东南的神殿就是高德尔的家。要进入锁着的门有 2 种办法。一、在浮游大陆上的边境之村基沙尔有魔法之匙出售，可在那里购得。如果船已经被锁住，二、FF Ⅲ的特色——转职。将 1 名角色转职成小偷，他的装备在阿姆鲁有卖。在游戏中按 SELECT 键，将移动角色换成小偷的话，他就可以帮你撬开锁着的门。注意，进了门之后居某个房间有机关，要不然 4 间房都是一样的！（江西赣州三中高二 4 张激）

●给 12 期第 3 个问题，刘达读者：勇斗怪兽篇属无限游戏。

●给 12 期第 5 个问题，保定李明：小弟你考试不及格，未入一流大学，没有达到告白条件。建议文、理、艺术三门总和超加到超过 550 分以上。（上海南市区市南中学高三 3 班 贺少澄）

“勇七”神风吹，悲喜两相知●“国民 RPG”勇 7 有 280 万的玩家预约本数。而艾尼克斯的一再延期更使得史氏 PS 巨作 FF9 大幅延期，后者基本实现连续两期财务赤字，已经开始大量裁员。这期间另一阵营的世嘉及时调整莎木在 99 年底发售。舆论谓勇 7 的延期为“替世嘉开道”的“神风”。

●我推荐个玩法，将PS、SS碟放到VCD中去听音乐(光荣、史氏一般不行)。特别是梦战系列四代的片尾曲，二代的战斗音乐。高达G世纪有给MS－08小队配音的声优说的一段话，似乎在警告些什么。还有，高达BATTLE MASTER Ⅱ，里面有20首音乐，都很好听。这都是我同学盛长峰发现的，我只不过是代笔而已，登出的话，我的名字可以没有，他的名字一定要在！(上海 詹熙)

不错，音乐比画面威力更大，音乐直达灵魂，是万国共通语言。

●①PS2何时达到PS的普及程度？②PS2是否对应AC－3解码，DTS解码？③曲面技术效果如何？PS2最高解析度多少？是否能物尽其用至TV上？(江阴一中 K')

①不知道。②不对应则太逊，无法欣赏DVD了。这方面内容今后科普园地也许会提到。③PS2暂未用到所谓的“曲面功能”，如果哪个游戏用到这项先进功能，它一定会特别强调，本刊将大力介绍。PS2解析度的理论值很高(1280×1024)，实际的游戏达不到那个水平，往高了说在600线左右。

●①为何GBC价格猛涨？从十一月的五百来块一下窜到六百四五？②彩机屏幕比薄机小？咋我的薄GB用了一年的GP(超霸)500MHA镍氢充电电池也没见怎么着，为何你龙哥口口声声“建议”不使用充电电池？③小弟我是个穷学生，何来三四百块去买NGPC正版卡带？何时有NGPC盗版？④NGPC能否在被窝里玩？即无反光条件下玩？(想再买台掌机的北京十中高二3常睿)

①不排除日元坚挺和日本缺货的原因。当然玩家越认某个机种，它的价格也就跟着高起来了。千万别以为只要普及就会降价，PS在我国是越普及反而价格越高，便宜的都是问题主机。②充电电池若充电不当必漏液。流汤儿的电池不敢用。③买不了正版，可以打街机，最好不要把自己的游戏前途系于盗版。④可。

●龙兄(！？)，海豚前景如何？务望告之。本人为彻头彻尾的任天堂狂，N64让我喜让我忧，海豚莫蹈复辙。任氏不赞助佛罗伦萨我很恼火，今年冠军杯伦萨与艾森诺分在一组，本指望看“游戏界大决战”，不想“N”字紫色大军“易帜”成什么“忒忧他”，巴蒂胸前无天堂保佑，状态已大不如前了。荒川实若继任，却不懂欧洲，如何是好？任氏从小学生那儿赚的钱难道还赞助不了一个球队？(诚心为天下玩友解忧的青岛 李博文)

感谢你“包回答”。其实海豚定位愈有别于PS2，获胜可能就愈大。网上有个“乌龙”朋友也是任迷，建议你和他交流交流。然而就算是任天堂，他也设计过VB这种令人啧啧称奇的东东。

●龙哥，很想和国内一些玩友交个笔友(浙江建德 叶昊)

通信地址是隐私，还没想好如何支持(电子信箱？)。

●龙哥，久仰！①市场上何处才能买到SONY彩监？小弟转了好几家大商场——听都没听说过！！！②龙哥你说我买彩监合算吗？(南京气象学院 电本99级3斑 张力)

①中央台那两个索尼KX系21寸彩监，加上税的话每个恨不得一万块。我们提到的都是超级烂货，都要修，几百元一台。你应当到专卖店去问。②管子老化最要命，成色太差莫问，下期传授。

●我买了PS5501，却是翻新货，才后悔以前没认真看这方面的文章。此机每月发作一次，两个月后，我终于将其退回给黑心的BOSS。现打算买SS。可正版软件难觅。……我等电玩铁杆饿肚子买游戏、学校老师呼吁我辈诀别于游戏、日美资本主义大力发展游戏、我国专卖店BOSS的黑心、D版的种种……我真切盼望共产主义早日到来。国内哪里能够买到非改型SS及软件。别让我托人去港台、日本！(重庆市万州电报路 邵开金)

玩DC和PS2的同志将告别乌烟瘴气。可以告诉你，有个东北读者跟你一样，问怎样拆除PS的直读。龙哥认为，“问题PS”是着有深刻背景的，它直接与盗版有关！

●昌平读者车启龙认为自己也是龙族，自号“龙弟”。

●这是第N＋1封信，为什么前N次都没有得到答复？是觉得问题比较白痴？①我的7501近期玩游戏记录时(15点)，虽然记录正常，也不遗失，但进入记忆卡管理画面却无法显示出信息，也无法拷贝、删除。问题就是“可以正常记录，为什么不能对其进行操作？”②还有，我的PS用的是土星电源(购机时老板配的，说能通用)，工作时发出的电流声十分响(有点不正常)，这是否会影响主机寿命？因为电源的输出功率与主机所承受的功率不同，请帮我分析一下。说来也惭愧，作为95年11月就购买贵刊的忠实读者，几年来却不曾提意见和建议。贵刊出版时间不定已是周知事实，一些游戏彩图别的杂志早已刊出，贵刊又来一遍，可否抢先。还是你们几家串通好来吃我们闯关族的铁？希望这次不要石沉大海，我早已经是嗷嗷待哺了。(广西 韦维)

①问题太绝了，龙哥怎能招架得住？！若非想让其他玩友“视野开阔”……。浙江宁波火电调试公司的朋友写来了“PS记忆卡起死回生”的文章。②这老板做得对，PS和土星本来就是通用电源的，但他给你的那个电源八成是个“问题电源”，响声太大不好。③彩页若一味图快，没有详细文字说明的彩页，你可能也不满意。

●龙哥在回答郑州单强光头问题时说的一段话精(经)典。(北京九中高一4班 刘伟)　多谢。你若也有同感那太好了。

●龙哥，第54期大墙画廊温黎星所绘“KOF人名词典之草雉京”是从《风云儿》(青山刚昌绘)中照抄下来。(苏州 张平)

这位温朋友是老相识了。他是街机高打，觉得那画儿不错，自己虽不懂画，但强行临摹，更见对杂志心意。想来不是有意抄袭。

●第一次向你问话。我有一台PS，因几个不懂PS的人，把220的电线直接接到PS(使用的是原装附的那根线)，再一启动电源，PS冒白烟。本人得知后，痛心欲绝，不过PS仍能运行，只是每一次打机一会，便会死机，能修理吗？多少钱？(浙江天台 卢勇)

可见我PS电源板雄风。冒白烟说明机器被烧，即电源板的保险部分可能有电容什么的被击穿，你请人查查，估计十元钱可去电子商场解决配件，换上就能修好，加上手工费，合理价25元。

●望你详细解答！①我买的7501竟还带原版碟，正常。我同学是7000，那张原版碟却无法玩。为啥？②PS一般情况可玩多久？③原装鼠标和组装的有何异样，如何区别？(上海虹口区岳州路)

①7000型的IC解不了美版码还行？你那机子可能也解不了美版码，但美版碟配美版机，IC解不了码机器照样读！②天天玩的话，一年左右。③鼠标倒真没必要追求原装。原装太贵。

●9002买回第二天，读盘变慢！原配线丢失，用其他电器上用的电源线，插上也能用，老有电火花！9002插孔少！(青岛 S.P.Y)

SORRY，我的头真的很痛。你爱怎么办就怎么办吧！

●龙哥，我终于能够理解“观PS2天价天上星”这句诗(词？)。请问你对9800元(预定价)怎么看？(少量读者)

盗版、盗版、逃。以我国台湾省为例，SCEI亚洲企划部长安田哲彦(TETSUHIKO YASUDA)先生一提起在台的盗版和水货就气不打一处来。他说①台湾行货PS2之所以比欧美早，就是为了防止水货。②软件商开发游戏投入巨资，正版盘的价格无法压低。③在台销售的行货PS2被课以20％的税。④即便连上关税和运费，正货也比水货便宜，私下从日本进PS2绝对不可能低于8万日元。⑤SCE正在开拓那些不玩游戏不懂何为D碟的台湾人。⑥高价PS2的主要推广对象被SCE定为年纪大的人，第二步再向小孩。⑦有多少玩正版的人，SCE就会配多少货(指PS2)。⑧PS2是高精密机器，水货概不负责修理。其中8万日元以上，基本符合9800元。

另借此机会说一下，PS2从一月份开始在日本展开预约，日版PS2若非全区则必为2区，全区自解决一切，不提；2区的PS2到了我国(6区)，所有非2区编码的原版碟片(中、美、欧)，无法播出。不过龙哥认为，今夏发售的亚洲版的PS2无论如何应该……嗯！？全世界六区通读！皖太和县赵宏伟读者，非常感谢你来信。

THIS SITE IS gamebar

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

小人儿拉尔夫大冒险

(THE ADVENTURE OF LITTLE RALPH)

机种:PS 厂商:NEW 类型:ACT 媒体:CD－ROM

在这个 3D 横行的时代，似乎能够在平面动作迷心中留下些烙印的游戏已屈指可数了。但值得庆幸的是，这个叫做 NEW 的厂商又为我们带来了一个经典。

这是一款正统的平面卷轴 ACT，故事情节仍然是围绕着传统的英雄救美而展开的，既无感人肺腑的对白，也没有精妙绝伦的 CG。但她有的，却是那一种令资深玩家久违了的纯朴和清新，以及那极高的可玩性，与现在的某些一味追求 3D 效果而用 POLYGON 草草描绘的粗糙 ACT GAME 形成了鲜明的对比。

正如游戏包装上所描述的那样，在整个游戏过程中我都有一种爽快的感觉。而这种感觉不仅仅表现在操控感上。当然，此 GAME 专业级的操控感是绝对可以让那些爱挑毛病的 ACT 老鸟们兴奋一阵了。而且你完全能够用这套引擎来训练手指的灵活性和你的反应力，我身边的几个朋友就是用它来磨练此类游戏功力的，并且收到了不赖的效果。

最值得称道的还要算是游戏的美工部分，充满魔幻色彩的日式风格充斥着画面的每一个角落，由远及近的二重卷轴背景尽显真实、华丽，有一种超凡脱俗之感。记得某关结尾之处主角小拉尔夫沿一绳索由昏暗的地下隧道攀向地上，当那缓慢上升的画面将一幅大漠飞沙的奇景移入我眼帘之瞬间，我真的激动得流下了热泪……

其次，在关卡的安排上，明显体现了制作者们独具匠心的设计思想，版面空间的自由度很高，一些机关设置也极具魄力和智慧性，是需要一些技巧和思考才能顺利通过的。尽管游戏只有 EASY 和 NORMAL 两个难度档，但 NORMAL 的过程的确是个挑战！比较适合高手们的口味。游戏的音乐音效有很强的卡通风格，也是值得一听的。此外，更多的是那些新颖而又叫人兴奋的东西等待着你去亲自体会，亲自探索，你不会失望的。

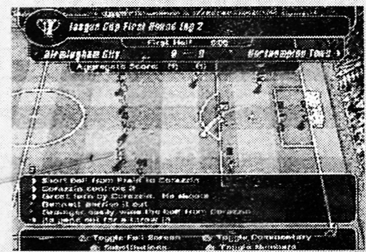
厂商 NEW 的作品我见过的似乎就那么一个，但却是个绝对的精品！若你是个真正的平面迷的话，就来领略一下这款使人爽快的杰作吧！

角　色：8	操作性：10
画　面：9	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：8.5
玩此游戏时间:不明	

——天津　ngpan

英国足球经理(LMA MANAGER)

机种 PS 厂商 CODEMASTERS 类型 SLG 媒体 CD－ROM



PS 上的第一款足球经理游戏——LMA MANAGER(英国足球经理)经 codemasters 之手，在"Winning Eleven"叱咤 PS 的今天登陆 PS。

既然名为英国足球经理，玩家要扮演英格兰四个级别中任一支球队的总经理兼主教练。通过球员市场的转会构造阵容；聘请资深教练进行系统训练；雇用"星探"调查球星状况；确定下球员合同；决策体育场扩建及球票价格等，以使俱乐部经营良好，球队成绩名列前茅。游戏方式分自由模式和挑战模式两种。自由模式不必赘述。挑战模式要求玩家在特定时间完成四冠王、保级成功、凯泽斯劳滕神话(升班马夺冠)等 10 个艰巨的任务，很有新意及挑战性游戏中的赛制和日程与现实中完全一致，可参加超级联赛、足总杯、联赛杯、欧洲冠军杯或盟杯等四项赛事。球员资料库异常详尽，有欧洲 32 个国家 302 个俱乐部近 8000 名球员的详细资料(当然有范志毅和杨晨，数值也当然不那么高)。

游戏的操作界面简单明了。比赛中战术选择用图形辅以文字表述下底传中，中路渗透等基本术，使人一目了然，更易于临场操控。球员训练中的动画很精致。

该游戏的一大特色在于赛后的射门集锦，清晰的语音解说，真实的现场感，加之全 3D 制作的接球、过人、射门等精彩镜头的回放，多层次、多角度再现了英国足球快、准、猛的风格。

当率队夺冠，并荣膺年度最佳教练时所得到的成就感更让你融入其中。

由于是英国足球经理，不能操控 AC 米兰、巴塞罗那等队便成为一大遗憾。又因资料库太大，戏中读盘速度稍慢，存档时更是苛刻，要求 14 格记忆卡容量块，也算美中不足。

角　色：8	操作性：9
画　面：7.5	创　意：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：7	总评价：7.75
玩此游戏时间:30 小时左右	

——上海　陈亮

实况J联盟1999·Perfect striker

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD－ROM

抛开一切技术上的进步，这款游戏很明显是在追求超任时代KONAMI足球的那种氛围，从比赛自由度极高的设定菜单，到开场前那绝无仅有的抛硬币画面，再到比赛中可随时Replay任意铲倒守门员的个性化设定，足以让一个超任老玩家大发感慨，忆往昔峥嵘岁月稠。

这一路线很明显和PS上的WE的发展趋势大相径庭，PS上已经推出的4款WE，其前后相继的关系非常明显，即突出操作性、流畅性和爽快感，相反这款J倒在怀旧之外没给我什么特殊的感觉。

其实这款"异作"的出现并不是多么奇怪的事，KONAMI足球游戏的发展策略从来都是以世界题材为主，以J联盟为辅，这种辅助性体现在它的试验性。PS上最早的J被认为一无是处，除了真人扫描照片，已经没有什么保留下来了，其后的一代引入了传身后球这一革命性的系统，至今已成为KONAMI足球的一大招牌，J 98～99引入了震动和严酷的主裁，前者虽可有可，但鄙人现在正强烈感受到严厉判罚的高度必要性。这些试验的战术被一一移用至世界杯足球，铸就了一批真正的经典足球游戏。

但这款99即使在J系列中也颇为特殊了。大概是因为其开发者是KCEO(KONAMI大阪)，而为KCET(KONAMI东京)呢！这种以现在的技术传达过去的情绪的尝试能否成功，让我们拭目以待。

——武汉　广志 JEAN

角　色：8	操作性：7
画　面：8	创　意：9
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	总评价：7.8
玩此游戏时间：1小时	

007明日帝国(007 Tomorrow Never Dies)

机种 PS 厂商 EA 类型 3D－STG 媒体 CD－ROM



随着布鲁斯南的出色演艺，好莱坞拍摄的007系列又开始令广大影迷如痴如醉。同样，以007电影改编的游戏也令游戏迷兴奋不已。虽然没有玩过N64上的"007黄金眼"，但它的名气实在太大了。当看到PS出了"明日帝国"后，就毫不犹豫地买下了。事实证明，这是款相当不错的游戏。

游戏的情节基本同电影相同，各个任务都是电影中的经典场面。只不过为了满足游戏的需要，在某些关中增加了很难打的BOSS。因为是三维游戏，所以场景的方向感很强，必须时刻注意周围有没有敌人，真实感非常强。游戏中所设立的任务难度并不大，一般来讲，只要按照顺序去完成就可以了。最大的困难在于如何减少自己的伤亡，同时尽量快地将敌人击毙。虽然制作者为游戏者设置了侧滚的键位，但所起的作用很有限。尤其是对BOSS时，美版游戏的难度，会让历经磨难的你有一种绝望的感受。不过那个自动瞄准的键让游戏者感到十分体贴，可以方便地瞄准敌人的要害。当你在瞄准镜中看到还没有来得及向你射击的敌兵头部中弹死掉时，那种快感是不言而喻的。

当然，游戏的快感不仅止于此。如果同时遇到四名敌人，扫射带来的除了快感还有实用，同时还会觉得自己很勇敢，很猛。

——无锡　魏清

角　色：8	操作性：9
画　面：8	创　意：9
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：8	总评价：8.25
玩此游戏时间：10小时以上	

龙骑士传说(LEGEND OF DRAGOON)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 RPG 媒体 CD－ROM×4



如果对这部游戏的评价仅仅停留在画面做的如何美丽、CG的水平如何高、剧情引人入胜等层面上，那未免有些瞧不起SCEI，现在这样的大公司无论如何也要在这些方面显示自己实力的，在华丽程度上是绝对不会输给任何公司的。

之所以说它是一款超级大作，是因为它很多地方模仿了"FF8"。模仿最明显的地方是画面构成方式，场景中、战斗时的画面简直与"FF8"如出一辙。但是如果完全模仿的话，SCEI恐怕就要从此颜面扫地，在SQUARE面前抬不起头来。因此，SCEI在战斗系统上花了很大的精力，这也是唯一有可能区别、甚至超越SQUARE的地方。本作的战斗模式最突出的一点就是连击技系统，由于这个系统在游戏中的重要性，使得原本很容易令人反感的RPG战斗变得很吸引人。就连同小敌人战斗时也必须集中精力来使用连击技，而不是象一般RPG那样狂按确定键囫囵过去了事。在RPG中如此关注战斗的情况，通常只有在A·RPG中才会出现，而这款正统RPG却达到了同样的效果。

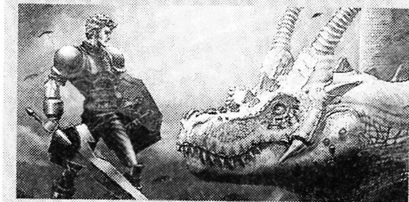
本作的故事主线非常清晰，游戏玩起来不会有"卡住"的事情发生。不过，在背景音乐的造诣上，SCEI还是比SQUARE差了一点，本作音乐的气势不如"FF8"恢弘。人物性格的设定上，也还有些距离。

——南宁　镇宇

角　色：8.5	操作性：8.5
画　面：9.5	创　意：9.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8.75
玩此游戏时间：50小时以上	

屠龙战记(DRAGON VALER)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 A·RPG 媒体 CD－ROM×4



终于迎来了年底的软件大潮，而首发作品便是这部由NAMCO制作的十分爽快的A·RPG，其效果相当不俗。

首先值得一提的是片头CG，极具魅力，这一直是NAMCO的强项！由先前的"宿命传说"、"铁拳"等便可看出。整个故事围绕着龙与灭龙士之间的恩恩怨怨所展开，并一直沿续了好几代。到这儿又能体现出本作的一大特点——子孙传承系统。比如说第一章中主人公会遇到两名女性角色，你可任选其一与之结婚，之后生下的孩子便作为下章的主角，以此类推。下代主角的各项能力完全掌握在其父辈的手中。换句话说，也就是一代决定一代。很好的系统！

另外，在操作性上本作十分流畅，完全像是一流的ACT，且打斗的成份居多。在技的设定上相当丰富，什么"垂直斩"、"冲天斩"这些特殊技全都具备，而且还有魔法的设定！但好像就不如技来的这么痛快了。不服不行，NAMCO还是做ACT和FTG的高手！

总之，本作与"龙骑士传说"一样为年底惊心动魄的软件高潮带了个好头，相信销量也会不错。这样的话这个月可就不能停顿了，继续努力吧！

——哈尔滨　PS2

角　色：7.5	操作性：9.5
画　面：8.5	创　意：9.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8	总评价：8.58
玩此游戏时间：10小时左右	

苍魔灯(苍魔灯)

机种 PS 厂商 TECMO 类型 ACT 媒体 CD－ROM

在《影牢》发售一年半之后，这部《苍魔灯》又与我们见面了。作为《刻命馆》这个陷井杀人游戏系列的第二作，《苍魔灯》不仅继承了前作的优点，还对它们做了改进和完善。

做为游戏中心的陷井部分，这次你不但可以通过实战积累"数值"来习得新的陷井，还可以用这些"数值"对已有的陷井加以改造，使它们改变攻击方式或是加大威力，从而制造出具有玩者原创风格的陷井。据说由此组合出来的陷井不下2000多种呢！(本人到通关也只制得60多种)更妙的是这些陷井还可以被记录在游戏提供的"刻命鉴"中，供玩家随时欣赏自己的杰作。这些要素的加入无疑提高了玩家对游戏的投入度，也是本作最吸引人之处。

游戏过程方面，前作中"我行我素"的公共陷井，现在也有一部分归玩家控制了，多利用它们也是取得高分的关键之一。新加入的侧翻动作，也让女主角的身法灵活了不少。敌人的身份，职业和攻击方式都丰富了许多，但游戏的难度给人感觉反而有所下降。

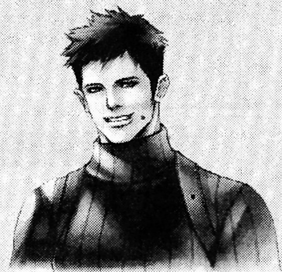
游戏的不足之处也是相当明显的。画面还是一如既往的粗糙，过于简单的剧情也没有改变。还好，多分支、多结局的设定仍然健在，算是对单一的剧情做了弥补。

总得来说，《苍魔灯》的好处在于其良好的手感和与众不同的创意，但遗憾的是，它过于血腥的演出和所表现出的灰暗的世界观，使它只能成为不易被大众所接受的另类游戏。——内蒙古呼市　桃太郎

角　色：8	操作性：8.5
画　面：7	创　意：9
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7.5	总评价：7.92
玩此游戏时间：大约15小时	

寄生前夜2(PARASITE EVE 2)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 AVG 媒体 CD－ROM×2



世界好像变得越来越小了。

请注意，我这里所指的是游戏世界。最近一段时间，类似的作品越来越多，雷同的比例正悄悄加大，只是没几个人愿意点破，直到这《PE 2》出现以后，大家不由齐声惊叹：真像《××危机》。

两部作品有些相似之处是不容置疑的，比如操纵方式，好像仅仅把R1与口键掉换了一下。但这决不是主要的，我认为《PE 2》之所以不像个RPG，自由度和世界观是两大因素。本作的自由度实在太小，根本没有"漫游"的感觉。若还能说它有世界观的话，这个世界真不算大。

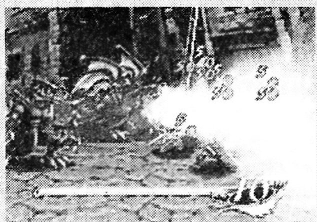
当然，前作的RPG风格就不很"传统"，这次虽然有魔法，有EXP，有BP，但是依然像个"擦边球"。假如抛开雷同因素，本作在游戏性方面足以名列前茅，即使与《生化危机3》作对比，画面、音乐等方面也毫不逊色，而战斗时还更有战略性。

《PE》系列的另一大卖点是CG，本作在这方面应该算是稍有进步，一些细节(比如影子、表情)已经能被较好地利用起来。也许你对AYA的形象改变有些意见，不过相信在看过所有CG以后，你的观点会有所转变。——北京　前田

角　色：9	操作性：9
画　面：9	创　意：9.5
音　乐：9	移植度：——
情　节：8.5	总评价：9
玩此游戏时间：通关两遍	

北欧战神传(VALKYRIE PROFILE)

机种 PS 厂商 ENIX 类型 RPG 媒体 CD－ROM×2



ENIX很长时间没有出过正统派RPG了。"北欧战神传"算是在对DQ Ⅶ的漫长等待中给玩家的耐心同时也是ENIX的信心打了一针强心剂。

"北欧战神传"的定位是和"星海传说"相当，玩过之后的感觉是——ENIX这次没有食言。

ENIX的作品给我印象最深的三点是：情节设定好，系统性高，难度高，尤其是第一点在下认为比史克威尔要强，这其中大概有十年磨一剑少数精锐的因素在里面吧。"北欧战神传"以人物剧情，每一个被女战神VALKYRIE选中的勇士的身后都有一段悲剧性的人生，再加上VALKYRIE自身、主神奥丁和天界诸神背后的或大或小的秘密，使情节异常饱满，饱满得已近穿机却还不辨东西。游戏刚开始的难度选择多少预示着这一点。想把握住整个游戏的话，只有多穿几机了。

虽然ENIX和史克威尔并没有什么敌对关系，但人们总喜欢自然不自然的拿它们俩作比。不知您认为这款"北欧战神传"和"圣剑传说·玛娜传奇"相比如何——其相似之处不止一处两处(笔者认为)。而前者相比后者，无论在情节的厚重感，系统的完成度，更重要的游戏给在下的整体感觉方面，前者都要优于后者。

寒假就玩它了！

——北京　JEAN

角　色：9	操作性：8
画　面：9	创　意：9
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：8.83
玩此游戏时间：30小时以上	

GT赛车2(GRAN TURISMO 2)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 RAC 媒体 CD－ROM×2



让一个对游戏不甚了解的人来看的话，"GT 2"比"GT"并没有什么太大的差别吧！确实，PS毕竟机能限，对于"GT"这样一个在Ⅰ代时就倾尽全力制作的游戏来说，Ⅱ在画面上确实很难再有什么令人瞩目的提高了。

即使从玩家角度来说，相对于Ⅰ的改观也并不明显：交通标识是同样的桔红色图标，有着异样朴素感的操作画面，教科书一样的车体性能数据，唯一显著的变化是在原有系统的基础上加了车种和赛事，这种以不变应万变的策略正是SCE的高明之处。

GT在最初起步时就是一款以游戏迷和车迷的交集为目标消费层的游戏(虽然日后的成功显然超过这一预想)，它单纯驾驶乐趣之外的专业性就仿佛一些典型的SLG要素一样吸引着广大玩和非玩家(毕竟GT的销量与FF相当，不能不说其中人手一款的购买热情起了很大的作用)。一款游戏能够成为作为车迷的象征和骄傲，正是GT的成功之处。

SCE看准这一点，推出了这款"旧系统＋新内容"的GT 2，而"新内容"正是其专业性更进一步的具体表现，单就这点来说，它能带给喜欢GT的玩家的，一定是更大的享受。

——北京　LEXUS

角　色：9.5	操作性：9
画　面：9	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：8.9
玩此游戏时间：约10小时	

大墙画廊

许多朋友说我今年的话少了，画稿的尺寸小了且显得脏了……对于目前可以说寸土寸金的杂志来说，本来版面就是很少的画廊中我就不过分"臭拽"了，多登些画稿是最实际的，加之大家都说我太张扬了……（这都看得出来，佩服佩服）；当然多登画，相对尺寸就小了；至于脏是因为许多画稿本身就十分…，加之我为了更好地表现画稿的精髓，所以扫描时采用了灰度模式，当然没有黑白来得痛快。希望大家继续捧场！！

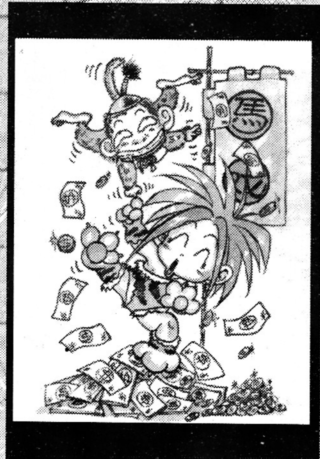
千禧龙年春节快乐！！！

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



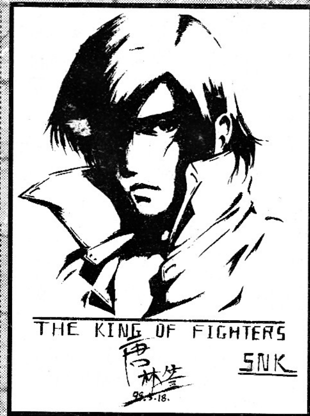
▲《侍魂外传》 铜陵 隐丸

▲S:想必两人掰完腕子，那桌子也难保了。
P:真是水火不容的一对兄弟。 （「L·P」:★★★）



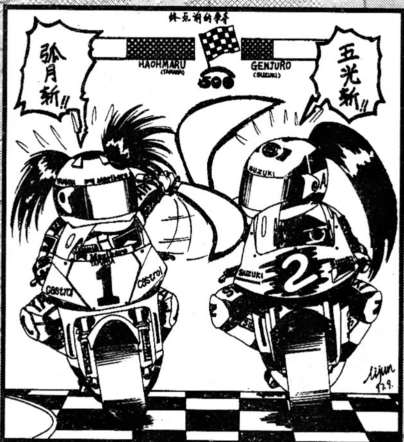
▲《查姆查姆下海记》镇江 杜俊

◀S：钱钱钱，好多钱。
P：黄金搭档啊！
（「L·P」：★★★）



▲《八神》 重庆梁平 唐林

▶S：挡住一只眼就很酷吗？
P：样子真的很杌郁啊。
（「L·P」：★★★☆）



▲《终点前的争夺》 桂林 黎军

▲S:头盔都需要特制的，否则头发……
P:《ROAD RUSH》之侍魂新章？！
（「L·P」:★★★☆）



▲《刃》 成都 杨正新

◀S：就他爱耍酷！
P：别把自己耍进去哦！
（「L·P」：★★★）



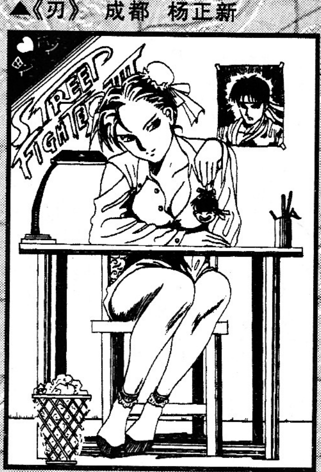
▲《凤凰之舞一飞天》湖北京山 王超

▶S：凤凰好象孔雀？
P：羽毛画得很细。
（「L·P」：★★★☆）



▲《八神之感情酝酿法》 承德 军长

▲S:没想到八神的笑要付出如此大的代价。
P:自称是避暑圣地的穷学生，接我的三本杂志吧。
（「L·P」:★★☆）



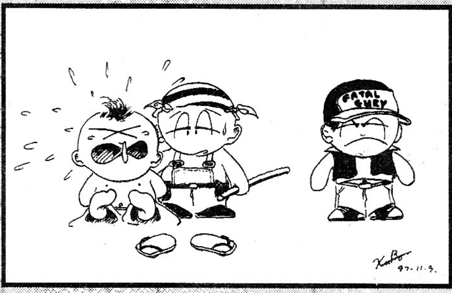
▲《思念》 吉林抹余 不详

◀S：春丽与隆有什么关系？
P：那樱要与春丽决斗啦！
（「L·P」：★★☆）



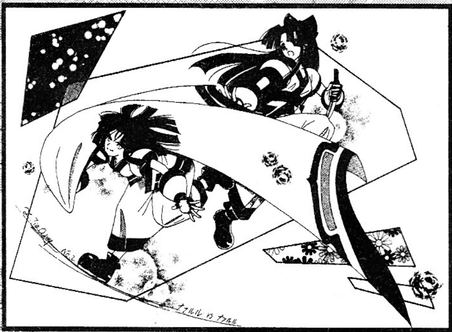
▲《夏尔米》广西钟山 莫剑

▶S：又是一只眼睛。
P：尽量避免画面折叠。
（「L·P」：★★☆）



▲《吉斯大人一您受委屈了》 乌鲁木齐 徐波

◀S：吉斯的岁数也未免太小了些吧。
P：特瑞这样欺负小孩子就不对了。
（「L·P」：★★★）



▲《修罗与罗刹》 上海 周佳卿

◀S：两人好象正在跳舞。
P：几朵玫瑰点缀得不太好啊。
（「L·P」：★★★☆）



▲《一张"拍坏"的照片》 郑州 ROY

◀S：就不应该让草八两人挨在一起。
P：大家的表情都显得十分好玩。
（「L·P」：★★★）



▲《首斩破沙罗》 不详

◀S：久违了的丧尸又来了。
P：好象他对于爱情十分执着啊！
（「L·P」：★★★☆）



▲《IROI》 上海 孙敏

◀S：这样的他很"少女漫画"。
P：2000年他还会出现吗？
（「L·P」：★★★☆）

赏



▲《LONGING》
广西邕宁 许逸风

▲S：赤红十三也喜欢听你说的小夜曲（Serenade）吗？
P：看来你十分钟意用动物作画稿的主人公。（「L·P」：★★★★）



◀《无题》
北京
张磊

◀S：这位狗头西装男是谁呢？
P：搞得有一种为赋新词强说愁的意境。（「L·P」：★★★☆）

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册。一般情况不退稿，作者在三个月内稿子未被采用，可以另作它投，但不可同时一稿多投。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内（即一本杂志大小，"还我河山"的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开（即将杂志打开大小）；一般不要用铅笔及圆珠笔作画（廊POWER简称L·P）。多谢大家支持！！！

廊主 SHADOW & PHOENIX 启



赏

▲《春丽同志》
自贡 李卓

▲S：春丽的眼睛呆板了些。
P：看过森气楼画的春丽吗？非常妩媚。（「L·P」：★★★★☆）


电子游戏软件
GAME SOFTWARE
GAME

游戏新闻眼

事件 EVENT

アルゼ公司出资50亿日元收购SNK

本刊讯　日本最著名的柏青哥游戏机制造商**アルゼ**于1月18日出资50亿日元（约合人民币4亿元），对著名游戏厂商SNK公司增资，成立**アルゼ**公司的特定分公司。此举实际上等于收购了SNK公司。

近年来，SNK公司的业绩一直不够理想，而其新开发的掌机NGP和街机板HYPER NG 64都没有收回成本。此次被**アルゼ**公司收购也是没有办法的事情。今后，SNK将成为**アルゼ**公司的特定分公司，仍旧进行家用游戏机的硬件、软件的开发、销售，开设娱乐中心等事业。

アルゼ公司收购了SNK公司后，游戏事业已经成为该公司继柏青哥、柏青嫂事业后的第三产业，确立了综合型的娱乐企业的地位。

据一位不愿意透露姓名的SNK人员讲，由于**アルゼ**公司占有51％的股权，高层的变动是不可避免的，甚至是可以预期的。至于SNK的业务方向、品牌、行销渠道等，估计不会有大变动。目前SNK公司内部稳定，业务正常运转，员工平静地接受了被收购的现实。SNK的高层还未就此事发表正式态度，预计3月份一切都会水落石出。

SNK被收购进一步凸显出日本业界生存环境的残酷和无情，由于竞争日趋激烈，开支疯狂膨胀，一些中小公司难于生存。即使是一些知名大公司或由于决策失误，或由于成本无法控制，相继陷入财政危机的传言中，如SEGA、CAPCOM等上市公司都曾被红牌警告（危险企业），百万大作公司SQUARE亦利润下降。此次SNK被收购不应被看作偶然的孤立的事件。

特报 SCOOP

SQUARE召开千年会 坂口博信发表网络计划

本刊讯　1月29日，SQUARE在日本横滨召开名为"SQUARE MILLENNIUM"的展示会。SQUARE在一万多名参加者面前展示了该公司最新开发的游戏和今后的网络计划。

其中以人注目的"FF9"确定将于今年夏天发售，而不久前ENIX也宣布"DQ7"也推迟到5月份发售，看来PS上最后两款超级大作难免要一争高下了。FF系列的制作者坂口博信表示该作已经进入后期调试阶段。SQUARE还宣布"FF10"将在PS2上出现，预计2001年春季发售。当与会人士看到初次公开的"FF10"画面时，不禁被其绮丽的画面所震惊。SQUARE预定在PS2推出一年后推出"FF10"步调已经比加入PS时快乐不少，看来经过几年的积累，SQUARE已经拥有一大批优秀的游戏制作人才了。

令人吃惊的是，坂口博信还在会上用兴奋的口气公布SQUARE公司进军网络的"Play Online"计划。该计划是SQUARE与NTT通信合作，内容是提供网络娱乐和网络商务服务。此计划中最令人注目的就是"FF11"将以网络游戏的面目出现，预计2001年夏天推出。目前尚不清楚"FF11"将对应什么主机，但记者相信在电脑上出现的可能性较大。

另外，这个计划中还包括将井上雄彦（篮球飞人的作者）和本宫广志（吞食天地的作者）的漫画作品供漫画迷在网络上供人浏览的内容。"Play Online"计划的合作者NTT通信的网谷先生在会上表示：这个计划是将游戏的"虚拟"世界和网络的"真实"世界相互融合的大门。SQUARE此次进军网络，拓展了公司的业务范围，也显示她想染指电脑娱乐界的愿望。随着网络的进一步普及，相信SQUARE在这个领域也能取得不错的成绩。

杂谈 TALKING

内部变故外界宁 SNK对华业务照旧

本刊讯　日本SNK公司被收购的消息传出后，本刊电话采访了SNK香港分部，就有关中国业务的事宜进行交谈。该部人士表示：'SNK被收购对SNK的业务不会有太大影响，由于50亿日元（约合人民币4亿元）的资金注入，也许会给SNK注入新的活力。如果说有变化的话'SNK在游戏制作上可能会向多元化方向发展，改变以往SNK以格斗游戏为主的印象。

而对中国业务方面，SNK一向比较重视，手掌机NGP代理业务正在洽谈中，已有几家国内的厂商表示了浓厚的兴趣。SNK授权本刊为大陆唯一正式宣传许可的谈判也在顺利进行中，估计不久就可以达成协议，届时读者就可以看到SNK正式提供给本刊的宣传资料。

“口袋妖怪”又添新堵 任天堂被索赔8亿元



本刊讯 虽然最近任天堂凭借“口袋妖怪”系列在世界上大行其道，但一连串的意外事件已经使任天堂叫苦不迭。

近日，近日英国报纸Guardian报道：上世纪七十年代名噪一时的超能力者尤里·盖勒（Uri Geller，日文写作**ユリ·ゲラー**），控告任天堂公司侵害其“形象权”。盖勒表示：任天堂公司在未经他允许下，便擅自在“口袋妖怪”系列游戏中使用他的名字和形象。因此他向法院提出诉讼，要求任天堂公司赔偿他6000万英镑（约合人民币8亿元）。

盖勒本人因为能够凭借“超能力”折断汤匙而出名，而“口袋妖怪”系列游戏中的怪兽“**ユンゲラー**”也是可以用念力折断汤匙的，又与盖勒的名字如此相像，难怪盖勒要与任天堂打官司。

任天堂对此事辩解道：角色的名字是由本公司自己创造的，与盖勒的想象没有关系。

盖勒除了在英国提出诉讼外，还会在美国、日本、欧洲、澳洲各地状告任天堂，假设这些官司都是任天堂败诉的话，山内爷爷恐怕真要痛不欲生了。

另外，美国汉堡连锁店“汉堡王”因为送给顾客的“口袋妖怪”玩具球将一名一岁幼儿噎死，所以不得不收回了2500万个该玩具。虽然这件事不见得影响任天堂的收益，但今后她一定会引以为戒的。

2000年1月游戏业界大事纪

1月初 英国超能力者尤里·盖勒因为形象权被侵害，对任天堂公司提出诉讼。

1月6日 因为发售DC软件“莎木”，SEGA股价上升。

1月7日 SCE为发售PS2的宣传活动“PLAY STATION FESTIVAL 2000”召开。

1月11日 在“MAC WORLD Expo/SF”展会中，BLIZZARD公司公布为MAC机制作“DIABLO 2”的DEMO。

1月12日 KONAMI大阪分公司宣布将在2月开始在网上发售软件。

1月12日 TAKARA公司宣布将在3月开始在网上发售软件，其主页名称为“TAKARA GAMELAND”。

1月13日 SQUARE公司公布加入PS2主机的第一部游戏，这是一款赛车游戏，名为“TYPE－S”。

1月14日 SEGA公司发售“樱大战”系列的歌谣碟“大神一郎奋斗记”。

1月17日 CAPCOM公司在其主页上公布“POWER STONE 2”的最新情报。

1月17日 SEGA和CAPCOM向评选出的幸运者赠送“生物危机·代号维罗尼卡限定盒”作为礼物。

1月17日 NAMCO公司推出街机版的“拉米乐队”。

1月18日 SNK公司被**アルゼ**公司以50亿日元收购。

1月18日 3dfx公司计划发表Macintosh用的Voodoo4显卡。

1月18日 CHUN SOFT公司把Win版“风来的西林”放到网上，让用户有偿下载。

1月18日 ASCII公司的“FAMI通”等娱乐出版部门成立分公司。

1月18日 角川书店与BANDAI公司宣布共同开发掌机WS的音乐小说软件。

1月20日 “莎木”系列的漫画“莎木～追击谜之空白！编～”出现。

1月20日 KOEI公司召开OVA“发售纪念会“天使联盟2000”。

1月20日 KONAMI推出可以弹奏贝斯的街机游戏“奇异的吉他·第三混音版”。

1月20日 CSK公司实地验证DC主机作为家用情报端口的能力。

1月21日 在“D之食桌2”的音乐CD中发现Mac主机的病毒。

1月21日 在日本，DC的网络会员达到50万人。

1月24日 由于PS2主机即将发售，加入PS2主机的主要软件商股价上升。

1月25日 第四届“日本游戏大奖”开始投票。

1月26日 KONAMI公布能与“奇异的吉他·第三混音版”连动的街机游戏“狂热剧场·第二混音版”将在3月下旬登场。

1月26日 ENIX宣布“DQ7”推迟到5月发售。

1月27日 DC版“疯狂出租车”发售。

1月29日 SQAURE公司召开“SQUARE MILLENNIUM”发布会。会上公布多款倍受瞩目的游戏和该公司的网络服务计划“Play Online”。

PS2发售在即 各公司股价变化

本刊讯 1月24日，日本各上市公司的股价在经过一段时间的盘整后，开始出现较大幅度的变化，而这次的变化主要与PS2即将发售有关。

由于SCE将于3月4日发售新主机PS2，伴随而来的是软件商们的销量扩大，因此日本证券界十分看好PS2的合作伙伴们，尤其是几家计划在PS2发售同时推出软件的厂商。

KONAMI在去年12月时股价曾高达19300日元，进入一月以来一度跌至14000日元，而24日却大幅上升了1690日元，达到16030日元。KONAMI计划与3月4日PS2推出当天发售对应该主机的两款体育游戏『实况世界足球2000』和『实况力量满贯职棒7』，3月底还将推出PS2版的『狂热剧场』等五部作品。SCE的老伙伴NAMCO也因为将在3月份推出PS2版的『铁拳TT』和『山脊赛车5』而十分令人期待，其股价也在1月24日当天升高430日元，达到6690日元。业界十分期待这两家推出的软件能够为玩家展示PS2的图像机能，证券公司预计随着PS2推出日期的临近，这两家公司的股价仍会上升。

当SCE的合作者们被投资者看好之时，其竞争对手却受到了一定程度的损失。1月24日，任天堂虽然以股价升高190日元，达到17220日元，而保住了面子，但其上升势头已经与其刚发售『口袋妖怪·金/银』时不可同日而语了。SEGA的股价却跌了70日元，降到了3770日元。

风光不再的消费电子展(CES)

文/本刊驻美国特约记者　叶展

在美国内华达州的茫茫沙漠之中有一座世界闻名的赌城——拉斯维加斯(LAS VEGAS),以其新奇的建筑,花样繁多的娱乐设施,令游人们眼花缭乱乐而忘返。自然而然地它也就成了举办各种大型国际会议的首选地点。2000年的国际消费电子展(CES,Consumer Electronics Show的缩写)于1月6日到9日在赌城举行,吸引了大批的厂商参加。(由此看来,到旅游景点开会,借开会之机旅游的毛病国内国外都是一样的,但区别在于国内是花公款,而国外是花私人公司的钱,并且能够给国家多挣些与旅游相关的消费税,稍微好一点吧。)

所谓消费电子,顾名思义,就是与一般大众消费者相关的电子类产品。包括的范围很广:如高级音响,家庭影院设备,摄影/摄像器材,电脑及其周边产品,网络,家用电器,游戏机等等。CES展作为面向大众消费者的产品展示会,在电子/家用电器领域占有十分重要的地位。象我们现在所使用的录像机,CD,DVD等产品,都是在CES展上第一次抛头露面,展示在世人面前的。CES是非常重要的新产品展示会,会上各公司都把各种新开发出来的新鲜玩意摆出来吆喝,如果年轻人想比COOL,那么到CES展上去走一圈,可以搞到不少最新潮最摩登的玩意儿。

CES展曾在游戏界占有很重要的地位,电子游戏也曾是CES展很重要的组成部份。在十多年以前,任天堂等大公司都把CES展视为很重要的商机,倾全力参与。象1987年任天堂首次参展,第一次在美国展示了红白机,引起轰动效应。其他大公司如SEGA等也都不甘落后,从87年到90年代中期以前大概都是CES展的游戏部份的黄金时代吧。

但随着游戏业越来越壮大成熟,情况开始改变了。羽翼丰满后,游戏业自己搞了个E3展,是纯专业的游戏界的大展。而CES展由于是包含整个电子类产品的展览,自然不如E3展更集中和专业。于是渐渐地各大公司逐渐地把重心和精力转移到E3展上了,CES展中游戏部份每况愈下,逐渐冷清。到今年,令人大吃一惊的是,知名的游戏硬件软件厂商全部撤出了CES展。剩下的一些软硬件厂商都是一些没听说过的虾兵蟹将。

由于没有直接的游戏产品在会上展出,不得不转移方向,看看游戏周边产品和与游戏有紧密关系的其他产品的情况了。这些产品对游戏来说也是很重要的,在这方面所获不少。

DVD前程似锦,HDTV进入实用化阶段

在已经过去的1999年,DVD是家用消费领域最炙手可热的产品。已经摆脱了刚问世时不为人所认同的窘境,销售量直线上升。许多人都认为:DVD市场已经到了完全成熟的阶段。而HDTV(高清晰度电视)同样在去年进入了实用化阶段,美国各大电视网已经开始同时播出普通电视信号和高清晰度电视信号。在CES上这两方面的消息使我们联想到SONY的PS2。SONY的PS2恰恰支持DVD和HDTV输出,这并不是一个巧合。而是SONY经过严谨的市场调查和预测后作出的前瞻性的决定。我们知道,PS2的初始设计是数年前就开始的。在那时,DVD技术刚问世,距市场成熟还很远。而HDTV根本没有进入实用化阶段。是否采用这两样技术,是一个所有新产品设计人员面临的普遍问题。因为设计一个产品,不能仅仅针对目前的市场。尤其是PS2这样的产品,设计周期尤其长。如果只是针对目前的市场,那么到产品设计出投入市场了,市场情况可能又变化了。设计时必须考虑到产品设计完了投入市场时,市场"可能"发展成什么样了,什么东西会过时被淘汰,什么东西有可能被市场吸纳流行起来。PS2的设计,就向我们体现了设计产品时这种考虑:在开始设计PS2时,DVD和HDTV还不成熟。但通过市场调查和预测,经过决策(还是有一定风险的),SONY认为到PS2问世时这两样东西会被市场普遍接受,因此决定采用。而到了现在,水到渠成。PS2得以乘DVD,HDTV之力,站在了市场和技术的前沿。

适用于便携游戏机的宽银幕封闭式眼镜

早前在新闻界曾传说的PS的便携机目前仍是云山雾罩。按照传言的说法,PS的便携机类似于便携CD播放机。但在显示方面有两种说法:一种说是有个小LCD显示屏在上盖的里面,用的时候翻起,类似于便携式电脑。另一种说法就是最吸引人的封闭式眼镜了。这种眼镜是封闭式的,带上后视场完全封闭,一片黑暗,眼前是类似于电影宽银幕的巨大画面。在此次CES上,有几个公司都展出了这种眼镜。

笔者试了一下,效果很好。但这种显示方法容易使眼睛疲劳,因为屏幕(包括传统的电影屏幕)实际上比自然光强许多倍,加上视场完全被封闭,除了屏幕外一片黑暗,眼睛被完全吸引到非常亮的画面上,长时间观看容易感觉疲劳。有的专家建议在家里看电视时屋里开一盏不太亮的小灯就是基于上面的原因,有了柔和的外光后对消除眼睛的疲劳有些好处。这种眼镜的一个潜在用途就是可以和虚拟现实系统连接起来,如果能够显示高清晰度3D图像,用附加的传感器感知用户头部的移动,就可以产生很逼真的虚拟3D世界。当然,目前这些厂商还没有走到这一步。他们主要针对的是飞机上的娱乐系统,还有人们坐汽车长途旅行时的娱乐等方面。

世界上最奇怪的椅子——能发声还能动

我们说游戏要使玩家产生真正置身于其中的感觉(置入感,IMMERSION)。为了达到这一条,有很多方面的工作要做。其中很重要的,最近研究得比较多的,就是三维环绕音响。而如何在游戏系统中集成三维音响各厂商都各自大显神通。有一把奇特的椅子吸引了笔者,这把椅子是专门为游戏设计的,上面有5个喇叭,经过精心设计,能够达成令人惊叹的音响效果。玩家玩游戏的时候坐上去,会感受到各种声音从不同的方向传来。而且椅子上有反

馈系统，可以震动。这样玩赛车游戏时就可以感受到碰撞的快感了。这种椅子有个简化版本，就是座垫，工作原理基本相同。不过这两件价格不菲，可以说是贵族玩家的奢侈品吧。

游戏周边产品被中港台厂商占领

虽然大厂商没有来，生产游戏周边（手柄，记忆卡等小玩意）的厂商倒来了不少，而且大部份都是中港台的厂商。看来中国人把游戏周边的市场占领得差不多了。稍微看了看产品，质量都不错（质量不好也不敢拿到CES展上来啊）。品种也多。不由得联想到中国的廉价产品基本把美国各百货商店都攻占了，确实这些年发展得不错。

但目前似乎应该更上一层楼，从这些小玩意逐渐提高档次，搞些高科技高附加值的东西。中国需要的是几个叫得响的具有自主开发能力的大型的硬件厂商，和现代，SONY，PHILIPS 这些鼎鼎大名的厂商比起来，我们还差得很远啊。

总结

总的来看，CES 展上新奇东西很多，有些东西也和游戏有一定关系。所以虽然正牌游戏厂商没有出席，但作为了解整个家用娱乐（不仅仅是电子游戏），开阔开阔眼界，还是不虚此行的。

网络化生存

文/特约撰稿人　王骏生

"黑客帝国"所描绘的虚拟世界似乎离我们已不遥远，网络正逐渐成为人类生活的又一个重点。而在此之中，网络游戏又成为首当其冲的一个角色。

没落王朝的世嘉与新兴贵族索尼的挑战，正是以网络为战场展开的。在DC之前，似乎还没有多少家用游戏平台的用户对网络游戏有什么概念，然而只是一夜之间，联网对战便已不是电脑游戏的专利。更令人惊叹的是，家用游戏平台极大的促进了网络的发展，超高速网络公路、家用游戏平台与营业用游戏平台之间的网络连接……这些由家用游戏需求所带来的变革，比已往几年甚至几十年的变化都大。

网络同时建立了一个新的社会。

网络的概念其实非常适合游戏的发展。事实上，除了极少部分打发时间的消遣之外，游戏的最大作用就是满足玩家平时所不可能达成的欲望：比如说，成为拯救人类的英雄或者独霸一方的大侠。

但是现代的经典游戏因为平台的限制而始终有其局限性，玩家在其中所"扮演"的主角，经常有虚假的感觉。哪怕是象"莎木"这样自由度、拟真度都相当高的游戏，仍然不能令人感到满足。

再强大的人工智能，终究敌不过哪怕是个3岁的小孩。起码现在就是这样的。

网络游戏则正好补充了这个不足。

目前日本开始建立的KDD高速网络，虽然还只是对应对战游戏，但是那种无论何时何地都能找到对手对决的感觉，是经典游戏很难比拟的。世嘉专为"VIRTUA ON"开通的高速网站，可以同时容纳5000人并传送每秒60帧的图像。玩家不仅可以与人对战，也可以观赏别人之间的对决，这与超大型游戏中心又有什么区别？

网络游戏世界将是满足人类欲望的一个最佳场所。

还记得一个很有趣的游戏——"十万火急"，那游戏充分表现了社会最普通一员的宏大梦想。而每个人的心里也许都曾这样想过：再给我一次机会吧，我会做得更好！

这些在现实社会中绝不可重现的机会，在网络游戏中却能够轻易再现。

未来的网络社会，也许将成为一个真正的社会。每个人都可以在其中找到真正适合自己、让自己喜欢的新角色。当人们满足于网络中的生存而这网络又能够满足人们的各种梦想和需求时，我们或许将抛弃真实的世界。

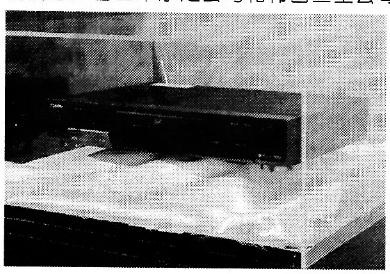
其实到那时，何为真假已经很难分辨了吧？

这个社会建立的初衷本是游戏，但是却将成为一个虚拟的现实。

硬件 HARDWARE

美国传出惊人消息 又一部游戏主机出现

本刊讯　在1月举行的美国2000年家电展览上传出了惊人的消息：由日本东芝公司和韩国三星公司合作开发的一部使用DVD的游戏机将于今年上半年在美国发售，售价为499美元（约合人民币4100元），而日本何时发售目前还不清楚。



这部外观与普通DVD影碟机相仿的游戏机使用了美国VM LABS公司开发的"NUON"技术，能够表现高性能的图像，CPU速度为1500MIPS（DC的CPU为360MIPS）。该主机可以播放DVD影片。关于这部主机的名称和具体机能现在还不知道。

据VM LABS公司称：这部主机的基本对象是喜爱电影和音乐的人，而游戏并不是主要的。而东芝公司称：虽然现在还以DVD影片和音乐为主，但将来推出游戏后就可以当作游戏机来玩了。

在展览会上展出了对应这部主机的四款游戏，从图片上看，实在看不出这些游戏有什么吸引人的地方，实在是很一般。这部主机将于今年年中在美国发售，是否有抢占PS2市场的意图（PS2将于今年年底在美国发售），我们不知道。但目前恐怕还没有多少厂商加入软件开发的阵营，从价格上来看也不比即将发售的PS2的便宜，与PS2和现行的DC主机来竞争游戏这块市场，恐怕不会得到什么好结果。

“DQ7”再度延期，ENIX 股价大跌

本刊讯 1月26日，ENIX 公司宣布原定于今冬发售的对应 PS 主机的 RPG“DQ7”推迟到今年 5 月底发行，这是“DQ7”第二次推迟发售了。第二天该公司的股价就下跌了 1000 日元，降到 8810 日元。

随着“DQ7”宣布推迟发售，ENIX 在预测 3 月底财年结束时的销售额从 370.7 亿日元降为 188.7 亿日元，下降 182 亿日元(约合人民币 14 亿元)，降幅达 49.1%；而本财年的利润将从原先预计的 150.06 亿日元，降为 40 亿日元(约合人民币 3.12 亿元)，降幅达 72.8%。同上一个财政年度相比，销售额减少 20%(去年销售额为 243.93 亿日元)，利润减少一半(去年利润为 81.56 亿日元)。由于日本上市公司要事先预测本财年的业绩，并公布于众，因此凡是看到 ENIX 的业绩预计而购买其股票的投资者，不免会有一种受欺诈的感觉。

其实，就在去年 12 月 ENIX 宣布原定 12 月 29 日发售的“DQ7”将推迟到“今冬发售”时，会再次推迟的传言就流传在业界之中，因为没有看到 ENIX 作出任何准备发售大型软件的动作。因此，ENIX 的股票一直就有很强的下跌趋势。甚至有该公司的干部在公司宣布“软件将于今冬发售”后感谢日本证券市场限制股价涨跌的“值幅制限”制度，这明显说明 ENIX 股票将要大跌。

ENIX 公司是推迟软件发售日期的“惯犯”，对这样的事件日本人已经不感到吃惊了，所以这次预算的变动对市场的动摇不大。对于 3 个月内两次推迟软件发售日的上市公司，证券分析家建议证券监督部门在 ENIX 公司的开发室中设置监视器，以便监督软件开发的进度。从这里我们可以看出，一部大作的推出对于游戏市场的影响有多大，可以说是牵一发而动全身。上一次 ENIX 宣布推迟“DQ7”的发售日，原因是 SQUARE 宣布了“FF9”的事情。这次推迟到 5 月底发售，如果“FF9”真能在今年内发售，肯定有一番恶战。

一 句 话 新 闻

★ 来自互联网的消息称，日前在伦敦游戏展中，SEGA 表示 3D 格斗游戏鼻祖 VF 的续作“VF4”正在制作中。虽然没有更详细的消息，但是 SEGA 指出，他们也许会在今年 2 月底的 AOU SHOW 中公开“VF4”有关资讯。

★ 美知名网站 Excite 上的报道指出，目前 SEGA 已经成功地重返北美市场，其新主机 DC 在整个北美游戏市场的占有率已达到 15%，而游戏市场的规模也将超越好莱坞电影产业。

★ 未经证实的消息称，主要负责 EA 游戏在日本市场的 EA SQUARE 正在考虑加入 DC。无独有偶，日前 SEGA 社长入交昭一郎表示，未来将有一家从未加入过 SEGA 的超重量级厂商加盟 DC！那么这次 SQUARE 参入 DC 的消息是否又是谣传呢？请读者留意本刊追踪报道。

★ 因怪物育成而大受好评的“怪物农场”将于今年 3 月 23 日推出续作。而 TECMO 的第一款 PS2 游戏将是“忍者龙剑传 2”，该作计划在今秋随北美 PS2 主机同时推出。

★ 任天堂美国分部副总裁 Peter Main 公开表示，该社的 32 位彩色液晶手掌机“GameBoy Advance”将在今年 11 月 1 日登陆北美。亚洲地区预计 8 月份推出。

★ GAMEARTS 社长“格兰蒂亚”的总监制宫路阳一在接受日刊记者采访时透露，DC“格兰蒂亚 2”正在开发中，新作计划在 2000 年秋发售。有关二代的其它情报将在近期逐步公布。

★ 凭借大量的音乐游戏和 GB“游戏王”的热销，KONAMI 成为了 99 年度最卖座的游戏厂商，原本被外界看好的 SQUARE 屈居亚军，其他栖身前五名的厂商依次是：任天堂、SCE 和 CAPCOM。在 99 年度最卖座游戏的评选中，SQUARE 的“FF8”不负众望，荣登榜首。

★ 近日，NAMCO 表示原计划在 3 月 4 日与 PS2 主机同步推出的“铁拳 TT”将延期到 3 月 30 日发售，而“山脊赛车 5”的发售日维持不变(“山脊 5”均对应 Dual Shock、PS2 的 Dual Shock 2)，随 PS2 首发。这两款软件都采用 CD-ROM 规格，零售价与目前的 PS 软件持平，均为 6800 日元。

★ 在先前一美国儿童吞食皮卡丘橡皮球致死的事件还未风平浪静的时候，又有一印第安那州的 4 个月的婴儿因吞食皮卡丘橡皮球而造成意外。这下，不仅玩具商“汉堡王”的麻烦更大了，连皮卡丘的名誉都将大大受损。

★ SCE 日前公开表示，他们在 1999 年北美圣诞年末商战成果丰硕，PS 事业在整个圣诞商战创下 15 亿美元(约合人民币 123 亿元)的成绩，总共卖出超过 300 万台 PS 主机，比当初预期的 10 亿美元大幅跃升 50% 以上。

★ NAMCO 最近对 PS2 发表了看法，表示 PS2 的软件开发工具还没有开发完全，但应付一般的软件开发应该没问题。PS2 的软件开发不容易上手，除非经验丰富，否则要花不少时间才能适应，不过 NAMCO 自信能克服这些困难，在 PS2 发售初期就能制作较好的游戏。而欧美游戏公司则仍未收到 PS2 的完整开发工具。PS2 游戏开发成本不便宜，是目前 PS 游戏开发的两倍以上，不管是开发器材还是人员的需求上均要有足够的资金，所以 NAMCO 不会只在 PS2 上推出游戏，而倾向多元化发展，目前 NAMCO 就有至少一款以上的 DC 游戏开发中。

★ KONAMI 公司宣布将于 3 月中旬推出模拟吉他弹奏的街机游戏“奇异的吉他·第三混音版”，这是此系列的第三作。游戏中收录了前作中的全部曲子及 19 曲以上的新曲，一共 59 支以上的曲子。其中包括五十至七十年代曾风靡世界的“JOHNNY B. GOODY”和“SMOKE ON THE WATER”。该游戏还增添了“贝斯弹奏模式”，两人玩时，可以分别弹奏吉他和贝斯。甚至可以将排名上传到互联网上。

★ ARTDINK 公司宣布将于 2 月 21 日推出 PS2 专用的开发工具“Agatha”。它是以制作 PS2 的 2D/3D 图像为中心的 MIDDLEWARE，是由数据交换及数据作成等开发支援工具群构成。“Agatha”价格为 15 万日元(约合人民币 12000 元)，如果使用其开发软件，则收取每销一份软件价格的 0.1% 的费用。这样的价格在日本游戏界是很低的。将于 3 月 4 日发售的 PS2 软件“A 列车在行使 6”就是 ARTDINK 公司利用自己的“Agatha”进行开发的。

★ 销量惨败的 DC 游戏“D 之食桌 2”近日又爆出一大倒霉事件，在其音乐 CD 中发现了对应 Macintosh 计算机的病毒。据 TOY'S FACTORY 公司承认：去年 12 月 27 日发售的“D2 REMIX”音乐 CD 中发现了病毒。这张音乐 CD 中收录了“D 之食桌 2”中的游戏音乐和原创的屏幕保护程序，而对应 Macintosh 计算机的 Autostar-9805A 病毒就隐藏在此 CD 中。如果 Macintosh 主机的用户使用了它，就会感染该病毒，导致文件被破坏。TOY'S FACTORY 公司称使用 Windows 系统的 PC 机用户不会感染此病毒。根据日本商品法律，购买此 CD 的用户有权向 TOY'S FACTORY 公司交换除掉病毒版的音乐 CD。

以上一句话新闻为 PERFECT 友情提供，特此致谢！

三月新作新品预定发售情况表

PLAY STATION & PLAY STATION 2

中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
超低价1500系列 游戏制造者	SuperLite 1500 シリーズ ザ ゲームメーカー	PS	SUCCESS	SLG	1500日元	3月2日
超低价1500系列 星际扫除	SuperLite 1500 シリーズ スタースウィープ	PS	SUCCESS	PUZ	1500日元	3月2日
超低价1500系列 华夏之梦2	SuperLite 1500 シリーズ タワードリーム2	PS	SUCCESS	PUZ	1500日元	3月2日
超低价1500系列 译名无法确定	SuperLite 1500 シリーズ まわってムーチョ	PS	SUCCESS	ACT	1500日元	3月2日
完美钓鱼 礁石钓鱼	PERFECT FISHING 机钓り	PS	SETA	SLG	手柄、钓鱼杆	3月4日
完美钓鱼 钓巴斯	PERFECT FISHING バス钓り	PS	SETA	SLG	手柄、钓鱼杆	3月4日
司机	DRIVER	PS	SPIKE	ACT	5800、振动	3月9日
夏色剑术小町	夏色剣术小町	PS	NEC INTERCHANNEL	SLG	6800日元	3月16日
你的微笑在我心中	あいたくて…your smiles in my heart	PS	KONAMI	SLG	6800日元	3月16日
弹子机厅！小职业 Vol.6	PARLOR！PRO JUNIOR Vol.6	PS	日本TELENET	SLG	2900日元	3月16日
职业麻将极加强版2(廉价版)	プロ麻雀极 PLUS 2(廉价版)	PS	ARTHENA	TAB	2800日元	3月23日
金钱偶像·兑换所(廉价版)	マネーアイドル·エクスチェンジャー(廉价版)	PS	ARTHENA	A·PUZ	1500日元	3月23日
心理游戏6	ザ 心理ゲーム6	PS	VISIT	ETC	1500日元	3月23日
圣灵机	圣灵机ライブレード	PS	ウィンキーソフト	S·RPG	5800日元	3月23日
职业麻将"兵"3	プロ麻雀"兵"3	PS	CULTURE BRAIN	TAB	4980日元	3月23日
99格斗之王	THE KING OF FIGHTERS 99	PS	SNK	FTG	5800日元	3月23日
筋肉番付 vol.2～向新的界限挑战！～	筋肉番付 vol.2～向新的界限挑战！～	PS	KONAMI	SPG	5800日元	3月23日
超低价1500系列 棉花小妖精原创版	SuperLite 1500 シリーズ コットンオリジナル	PS	SUCCESS	STG	1500日元	3月23日
超低价1500系列 译名无法确定	SuperLite 1500 シリーズ ザンファイン	PS	SUCCESS	STG	1500日元	3月23日
超低价1500系列 猴子英雄	SuperLite 1500 シリーズ モンキーヒーロー	PS	SUCCESS	RPG	1500日元	3月23日
超低价1500系列 挖金子2	SuperLite 1500 シリーズ ロードランナー2	PS	SUCCESS	ACT	1500日元	3月23日
决斗！！英雄学园	决めろ！！ヒーロー学园	PS	CSC MEDIART	SLG	5800日元	3月23日
真髓·棋仙人贰号	真髄·棋仙人贰号	PS	J WING	TAB	7800日元	3月23日
六月守护者	ヘキサムーン ガーディアンズ	PS	INCREMENT P	SLG	6800日元	3月30日
合金弹头X	METAL SLUG X	PS	SNK	STG	5800日元	3月30日
家庭价格1500系列 保龄之王2～职业编～	ファミリープライス1500シリーズ KING OF BOWLING 2～PROFESSIONAL 编～	PS	COCONUTS JAPAN	SPG	1500日元	3月30日
家庭价格1500系列 职业棒球热斗竞技场	ファミリープライス1500シリーズ プロ野球热斗ぱずるスタジアム	PS	COCONUTS JAPAN	PUZ	1500日元	3月30日
家庭价格1500系列 世界联赛足球	ファミリープライス1500シリーズ WORLD LEAGUE SOCCER	PS	COCONUTS JAPAN	SPG	1500日元	3月30日
华兰虎龙学园	华兰虎龙学园～むねきゅん编～	PS	J WING	TAB	2800日元	3月30日
EVE ZERO	EVE ZERO	PS	2000 C's ware	AVG	3CD、振动	3月30日
EVE ZERO 限定版	EVE ZERO 限定版	PS	2000 C's ware	AVG	3CD、振动	3月30日
PANDORA MAX 系列3 垃圾闪光	PANDORA MAX SERIES VOL.3 ラビッシュ ブレイズン	PS	PANDORA BOX	RPG	1980、振动	3月30日
梦幻世界	ワーネバ アイランド	PS	RIVERHILL	SLG	1980日元	3月30日
骑士盛宴·豪华版	BRIGANDINE·GRAND EDITION	PS	イースリースタッフ	SLG	2CD、6P	3月下旬
心跳美少女联盟·可爱明星	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	PS	XING	SLG	6800日元	3月下旬
RPG制作4	RPGツクール4	PS	ASCII	ETC	2CD、振动	3月
魔法学园 初等部	トリフエルズ魔法学园 初等部	PS	ASCII	SLG		3月
巴斯排名榜2	BASS RANKING 2	PS	ASCII	SPG	6800日元	3月
巴斯排名榜2 钓鱼杆同捆版	BASS RANKING 2 つりコン同捆版	PS	ASCII	SPG		3月
机甲战士R·收集零件	メダロットR·パーツコレクション	PS	IMAGINEER	ETC	2980、2P	3月
译名无法确定	绊という名のペンダント with TOYBOX	PS	INTERCHANNEL	AVG	6800日元	3月
主题公园世界	THEME PARK WORLD	PS	EA SQUARE	SLG	5800日元	3月
FIFA足球2000·欧洲联赛	FIFA 2000·EUROPA LEAGUE SOCCER	PS	EA SQUARE	SPG	4800日元	3月
无限	infinity	PS	KID	AVG	6800日元	3月
稳定	キミにSteady(きみにすてでぃ)	PS	シーディーブロス	SLG		3月
P.J's唱片	P.J's GROOVE	PS	SYSCOM	PUZ	4800日元	3月
月神之翼～穿越时空的圣战～	ルナ ウイング～时を超えた圣战～	PS	翔泳社	RPG	6800日元	3月
雷光危机	RAY CRISIS	PS	TAITO	STG	5800日元	3月
德比碟 创造名马！！	DISC DERBY 名马をつくろう！！	PS	ダズ	SLG	5800日元	3月
天真1500系列 VOL.25·赛马	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.2 THE 竞马	PS	D3 PUBLISHER	TAB	1500日元	3月
怪物农场·战斗卡片	MONSTER FARM·BATTLE CARD	PS	TECMO	SLG	5800日元	3月
圣战士传说	圣战士ダンバイン 圣战士传说	PS	BANDAI	SLG	6800日元	3月
柏青嫂帝王5	パチスロ帝王5	PS	MEDIA	SLG	5800、PDA	3月
A列车在行驶6	A列车で行こう6	PS2	ARTDINK	SLG	CD-ROM	3月4日
空中冲浪	SKY SURFER	PS2	IDEA FACTORY	SPG		3月4日
撞球大师2	撞球ビリヤードマスター2	PS2	ASK	SPG		3月4日
美国街机(暂定名)	AMERICAN ARCADE(假题)	PS2	ASTRO	TAB		3月4日
决战	决战	PS2	KOEI	SLG	DVD-ROM	3月4日
实况世界足球2000(暂定名)	实况 WORLD SOCCER 2000(假题)	PS2	KONAMI	SPG		3月4日
狂热剧场(暂定名)	ドラムマニア(假题)	PS2	KONAMI	SLG	14800日元	3月4日
横断街头麻将 麻神2	ストリート麻雀トランス 麻神2	PS2	SUNSOFT	TAB		3月4日
步进选集	ステッピング セレクション	PS2	JALECO	ETC		3月4日
幻视	FANTAVISION	PS2	SCEI	ACT	4800日元	3月4日
EX撞球	EX ビリヤード	PS2	TAKARA	TAB		3月4日
高尔夫天堂	GOLF PARADISE	PS2	T&E SOFT	SPG	CD-ROM	3月4日
铁拳TT(暂定名)	铁拳TAG TOURNAMENT(假题)	PS2	NAMCO	FTG		3月
山脊赛车5	RIDGE RACER 5	PS2	NAMCO	RAC		3月4日
永恒戒指	ETERNAL RING	PS2	FROM SOFTWARE	RPG		3月4日
街头霸王EX3	STREET FIGHTER EX 3	PS2	CAPCOM	3D-FTG		3月
穿越火网	XFIRE	PS2	EA SQUARE	STG		3月
森田将棋	森田将棋	PS2	悠纪	TAB		3月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为1月31日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	同屋井上凉子～完全盒～	ルームメイト井上涼子～COMPLETE BOX～	SS	DATAM POLYSTAR	ETC	15000、四代合集	3月
	VR 特警 2	VIRTUA COP 2	DC	SEGA	STG	振动、光枪	3月2日
	泡泡龙 4	PUZZEL BABBLE 4	DC	CYBER FRONT	PUZ	3800日元	3月16日
	圣灵机	圣灵机ライブレード	DC	ウインキーソフト	S·RPG	5800日元	3月23日
	双子星小精灵	ティンクルスター スプライツ	DC	SNK	STG	振动、VGA	3月23日
	NBA 2K	NBA 2K	DC	SEGA	SPG	振动、VGA	3月23日
	感伤涂鸦 2	センチメンタル グラフィティ 2	DC	NEC INTERCHANNEL	AVG	6800、2CD	3月23日
	湖边王者 DC 职业加强版！	レイクマスターズ PRO Dreamcast Plus！	DC	ダズ	SPG	振动、通信	3月23日
	义警 8～第二次战斗～	ビジランテ 8～セカンドバトル～	DC	日本SYSCOM	STG	5800、振动	3月23日
	世界梦乡 2 加强版·普鲁托共和国物语	WORLD NEVERLAND 2 PLUS·プルト共和国物语	DC	RIVERHILL SOFT	SLG	VM、振动	3月30日
	职业麻将 极 D	プロ麻雀 极 D	DC	ARTHENA	TAB	4800、VGA	3月30日
	99 格斗之王·进化版	THE KING OF FIGHTERS 99·EVOLUTION	DC	SNK	FTG	振动、通信	3月30日
	机天烈少年'S	机天烈少年'S ガンガガン	DC	SEGA	ACT	必须 MIC	3月30日
	机天烈少年'S(MIC 同捆版)	机天烈少年'S ガンガガン(MIC 同捆版)	DC	SEGA	ACT	必须 MIC	3月30日
	格劳恩的鸟笼 第四部"邂逅"	グラウエンの鸟笼 Kapitel4"邂逅"	DC	SEGA	ETC	通信、键盘	3月30日
	上海王朝	上海ダイナスティ	DC	SUCCESS	PUZ	4800日元	3月
	武装飞鸟 2	GUN BIRD 2	DC	CAPCOM	STG	振动、摇杆	3月
	漫画英雄对卡普空 2·群雄的新时代	MARVEL VS. CAPCOM 2·New Age of Heroes	DC	CAPCOM	FTG	5800、VM	3月
	阿莱克斯～病毒设计者～	ALEX～Virus Composer～	DC	MEDIA FACTORY	SLG	通信	3月
	雷曼 逃出海盗船	RAYMAN 海贼船からの脱出	DC	UBI SOFT	A·AVG		3月
	实况力量满贯职业棒球 2000	実况パワフルプロ野球 2000	N64	KONAMI	SPG	7800、卡带	3月23日
	译名无法确定	ガントレット レジェンド	N64	EPOCH	不明	6800、卡带	3月
	顶级赛车·超级机车	TOP GEAR·HYPER BIKE	N64	KEMCO	不明	6980、卡带	3月
	星之卡比 64	星のカービィ 64	N64	NINTENDO	ACT	6800、卡带	3月
	老爸战士	ちゃんばらファイター	N64	BTOOM UP	不明	6980、卡带	3月
	对战旅鼠	VS レミングス	GB	J WING	不明	4500、卡带	3月3日
	对战 死活将棋 365 选	对战 诘将棋 365 选	GB	ARTHENA	TAB	2980、卡带	3月10日
	灵巧滑板	TRICK BOARDER GP	GB	ARTHENA	不明	3800、卡带	3月17日
	译名无法确定	ディア マイ フェレット	GB	CULTURE BRAIN	不明	3900、卡带	3月17日
	袖珍职业摔角·完美的摔角手	ポケットプロレス·パーフェクトレスラー	GB	J WING	SPG	3980、卡带	3月17日
	生化小士兵～恶魔复活！！～(暂定名)	サイボーグクロちゃん～デビル复活！！～(假题)	GB	KONAMI	不明	4500、卡带	3月23日
	袖珍力量满贯职棒 2(暂定名)	パワプロクンポケット 2(假题)	GB	KONAMI	SPG	4500、卡带	3月23日
	波斯王子	PRINCE OF PERSIA	GB	SUNSOFT	ACT	3980、卡带	3月24日
	战斗渔夫	バトルフィッシャーズ	GB	KONAMI	不明	4500、卡带	3月30日
	流行音乐 GB(暂定名)	POP'N MUSIC GB(假题)	GB	KONAMI	SLG	4300、卡带	3月30日
	世界足球 2000	WORLD SOCCER 2000	GB	KONAMI	SPG	4500、卡带	3月30日
	雷曼·黑暗先生的圈套(暂定名)	RAYMAN·Mr.DARK のわな(假题)	GB	UBI SOFT	不明	4200、卡带	3月下旬
	同森林伙伴跳舞	シルバニアメロディー～森のなかまと踊りましょ！～	GB	EPOCH	不明	3980、卡带	3月
	爆球连发！！超级弹球人(暂定名)	爆球连发！！スーパービーダマン(假题)	GB	TAKARA	不明	4500、卡带	3月
	名侦探柯南·奇岩岛秘宝传说	名侦探コナン·奇岩岛秘宝传说	GB	BANPRESTO	不明	卡带	3月
	机器猫回忆·野比大冒险	ドラえもんメモリーズ·のび太の想い出大冒险	GB	EPOCH	不明	3980、卡带	3月
	MACROSS 7～争夺银河之心！！～	MACROSS 7～银河のハートを夺わせろ！！～	GB	EPOCH	不明	3980、卡带	3月
	模拟棒球·袖珍职业棒球	野球 SIMULATION·POCKET PRO 野球	GB	EPOCH	不明	3980、卡带	3月
	RPG 制作 GB	RPG ツクール GB	GB	ASCII	ETC	4800、卡带	3月
	田鼠乐园 2	ハムスターパラダイス 2	GB	ATLUS	不明	3980、卡带	3月
	常识书	□いアタマを○くする 常识の书	GB	IMAGINEER	不明	3800、卡带	3月
	常识书 特别版	□いアタマを○くする 常识の书 スペシャルエディション	GB	IMAGINEER	不明	4800、卡带	3月
	难题书	□いアタマを○くする 难问の书	GB	IMAGINEER	不明	3800、卡带	3月
	难题书 特别版	□いアタマを○くする 难问の书 スペシャルエディション	GB	IMAGINEER	不明	4800、卡带	3月
	包围蛇	じゃがいぬくん	GB	PACK IN SOFT	不明	3800、卡带	3月
	黑玛瑙 豪华版	THE BLACK ONYX DX	GB	BPS	不明	4500、卡带	3月
	合金弹头·第二任务	METAL SLUG·2nd Mission	NGP	SNK	STG	3980、卡带	3月9日
	麻将	コイコイ麻雀	NGP	VISCO	TAB	3800、卡带	3月9日
	幕末浪漫 特别编 月华的剑士～月中芳华,散落月下～	幕末浪漫 特别编 月华の剑士～月に　く华,散りゆく花～	NGP	SNK	FTG	3800、卡带	3月16日
	吃惊人 2000 万岁！完美的节日	ビックリマン 2000 ビバ！ポケットフェスチバア	NGP	セガトイズ	不明	3800、卡带	3月16日
	柏青嫂 阿尔塞王国 袖珍版 光之文字	パチスロアルゼ王国ポケット WARD OF LIGHTS	NGP	アルゼ	TAB	3800、卡带	3月
	皇家骑士团外传～赛诺比亚的皇子～	传说のオウガバトル外传～ゼノビアの皇子～	NGP	SNK	不明	3800、卡带	3月
	柏青哥实机模拟 VOL.2(暂定名)	パチンコ实机シミュレーション VOL.2(假题)	NGP	日本电话网	TAB	卡带	3月
	涡卷～模拟咒语～(暂定名)	うずまき～呪い シミュレーション～(假题)	WS	OMEGA	不明	3800、卡带	3月4日
	兰古瑞萨 千年纪 WS～最后的世纪～	LANGRISSER MILLENNIUM WS～The Last Century～	WS	BANDAI	S·RPG	3980、卡带	3月9日
	神奇网球(暂定名)	Wonder Tennis(假题)	WS	BACK	SPG	3800、卡带	3月16日
	倾听！	ねぇ闻いて！	WS	MEDIA ENTERTAINMENT	不明	3980、卡带	3月23日
	燃烧！职棒新兵们	燃えろ！プロ野球ルーキーズ	WS	JALECO	不明	4200、卡带	3月30日
	MACROSS 真实爱歌	MACROSS TURE LOVESONG	WS	レイアップ	不明	3980、卡带	3月30日
	超级机器人大战 简洁版 2·第1部 地上激动编	SUPER ROBOT WARS COMPACT 2·第1部 地上激动编	WS	BANPRESTO	S·RPG	4500、卡带	3月下旬
	东京魔人学园符咒封录	东京魔人学园符咒封录	WS	ASMIK	不明	4800、卡带	3月
	火炎职业摔角 WS 版	ファイヤープロレスリング for WonderSwan	WS	加贺 TECH	SPG	3980、卡带	3月
	俄罗斯方块 WS 版(暂定名)	TETRIS for WonderSwan(假题)	WS	BPS	PUZ		3月

1月3日至1月9日之间，日本市场各主机销量如下：PS 为 39974 台；DC 为 39666 台；N64 为 20501 台；GBC 为 16929 台；彩色 NGP 为 7657 台，WS 为 14456 台；POCKET STATION 为 93580 台。在此期间，各机种软件销售比例如下：PS 软件占 51.6%；DC 软件占 7.6%；N64 软件占 13.5%；GB 软件占 27.3%。

这是圣诞节商战结束后一周的日本电玩市场情况，与狂热的圣诞节相比，市场显得比较平静，各主机及软件的销量大致按照旧份额分布，SCEI 的 PS 仍然坚守第一的阵地。



大航海时代Ⅳ

~大洋冒险者的航海日志~

正如游戏中某位角色所说的，大海是人类的母亲，自古以来有无数的探险家、商人、海盗、军人在大海上演绎了无数可歌可泣的故事。海洋也是现代无数热血男儿所憧憬的世界，光荣的“大航海Ⅳ”给了我们这个纵横四海的机会。本游戏共有四位主角，其中中国的李华梅必须在有一个通关记录后才可使用。

PS	厂商:KOEI	类型:SLG
	发售日:99年12月	

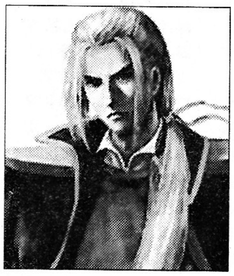
憧憬、梦想和野望在碧波中摇荡……



ホドラム・ヨアキム・ベルグストロン
国籍:瑞典
生日:7月12日(巨蟹座)
起始城市:**ストシクホルム**
旗舰:**ヴエスタロス**号
有利之处:战斗胜利势力值 up×2
航海目的: 把瑞典海军建成世界上最强大的海上势力。



ラフアエル・カストール
国籍:葡萄牙　**生日**:3月15日(双鱼座)
起始城市:**リスボン**
旗舰:**カルテイラ**号
有利之处: 1. 军事投资只占别人金额的80%；2. 遗迹、道具发现时势力值 up×2
航海目的: 和以往从里斯本出发的航海家一样，走遍世界的每一个角落，探索每一个遗迹。



リル・アーゴット
国籍:荷兰
生日:8月20日(狮子座)
起始城市:**アムステルタム**
航舰:**アルンヘム**号
有利之处:1. 交易时卖价高5%；2. 抛售流行时势力值 up×2
航海目的: 经商的雄心极为旺盛，梦想能一夕致富。

?

マリア・ホアメイ・リー
(隐藏人物，任意角色破关后登场)
国籍:中国
生日:6月7日(双子座)
起始城市:杭州
航舰:华冒号
有利之处:不明
航海目的: 为了彻底消灭搔扰中国沿海的倭寇而不懈努力。

普通航海士篇

●**マヌエル・アルメイダ**:船大工，能制造和修理船只，才华横溢，**ホドラム**的起始伙伴。在**サンニヅョルヅユ**港可以找到他。

●**グルハルト・アーデルソカツッ**:富官，德国人，曾领导过一支舰队，统率力高，讲究礼仪，是新大陆海盗**バスケス**的老师，**ホドラム**的起始伙伴。在**ハンブルク**可以找到他，对话时选择“**そうね、お愿いしよう**”还能打听关于海战的经验。

●**ツヤルルル・ロシユフオール**:炮击手，喜好射击武器的研究(房中常有爆炸声)。**ホドテム**的起始伙伴，在**ハバナ**港可找到他(选华梅时他是英国舰队的爪牙)。

●**カルロ・シナート**:船医，因家人病逝而弃商学医，治病救人，同时也是个生意精，在**マラツカ**港可以找到。

●**サムウエル・カーン**:料理长，游牧民族，跟父母作奶酪交易，擅外族美食，在**カリカツト**港找到。

●**フエルナンド・ディアス**:参谋，拥有优秀的洞察力，在**ヴエラクルス**落脚。赌硬币赢他(关键在于他取币时的币数为13、9、5)即可加入，**リル**的起始伙伴。

●**チエザーレ・トーニ**:见张，富家子弟，爱好天体观测，为寻找自己的船只而四处奔走，在**アレキサンドリア**可以找到。

●**ヅヤム・ルドワイヤン**:能力平均，性格豪放，因受人陷害而辗转于各地。在**バタヴイア**寻得，**ホアメイ**的起始伙伴。

●**コリオ・エルネコ**:测量士，舵手，退休海员，好烈酒。在**ヅェノヴア**港可以找到他，**ラフアエル**的起始伙伴。

●**エミリオ・フエローグ**:料理长，饲育员，是个副斗牛士。住在**セビリア**港，**リル**的起始伙伴。

●**ヅエナス・バサー**:葡萄牙人，爱好机械，说得力高，在**リスボン**港可以找到，**ラフアエル**的起始伙伴。

●**クリステイナ・フリオ**: 剑术高超的女剑士，一头红发，为男友的无聊追求而头疼不已。**フリオ**的孙女，由**フリオ**提及后，在**ロンドン**港寻得。

●**アンヅエロ・ブシチーニ**: 没落贵族后代，为寻找失散的妹妹而四处奔走。生命力强，剑术高超，在**イスタンブール**港可以找到他。

●**ユキヒサ・シラキ**:斩达队长，日本会津人，为完成家传“白木剑法”而努力，在大阪找到，**ホアメイ**的起始伙伴。

●**アル・シン**:雇佣兵，战斗力强，爱好和平，在**バスラ**港可以找到他。

●**イアン・ドウーコフ**:商人之子，相

貌英俊，剑术极高，在ソフアラ港找到ホアメイ的起始伙伴。

●ユリアン・ロベス：一头金发，无特长，执着的追求杭州的酒吧女——美华，在杭州找到他。

●イフア・ンル：谜一般的朝鲜少女，修行道术，在京城可以找到她。

剧情航海士篇

●セラ・シャルバラーズ：印度某国的公主，绝代佳人（魅力100），因祖国被ウッディーン所灭而被当作奴隶卖到西非，被ホドラム救出。

●クラウディオ・マナウス：冲锋队长，体格健壮，性格莽撞冒失，生命力高，ラファエル的起始伙伴。

●アルカディウス・エウドシオス：雅典图书馆管理员，女扮男装后出海，后来在洗澡时被クラウディオ撞见而暴露了秘密，两人也因此产生了感情。可以在アテネ找到，同时加入的还有ハンス博士（不可装备在甲板上，但在看宝物时会出现"助言"，从而解释宝物的作用）。

●カミル・オーフエルアイセル：与リル同龄，少年时就被她不可思议的魅力所吸引，此后一直追随着リル。

●シエンヤン：ホアメト的助手，从ホアメト父亲时就跟随着李家。

贸易心得篇

1．这一代中，贸易难度相对简单，只要是本港没有的货物，一般都有利可图，但必须先和王宫或总督府签下合同（100%不可），一枚钱币代表1%的占有度，占有度越高，每月产出的商品数量越多，商品等级亦越高。交易品等级分1—5级，1级最佳，各等级买价相同，卖价可相差许多。

2．交易品在两地间相互交易的原则，以同类商品最佳，这样可以使物价稳定，以维持长远利益。在本作中，被卖出的交易品将不断降价，被不断买进的反之。

3．在流行港口抛售该港流行品时，价格会是平时的5—6倍，另外可得到推荐，提高在本港的占有度（1份商品提升1%）

获得流行情报有以下几种可能：

A．从酒吧女处

B．由交易所指令"相场情报"处（需金币50枚）

C．广场处

D．利用宣教师在广场作"交易品配布"也可制造流行，不过要等一段时间

4．推荐黄金航道：

A．如果カエンヌ港的烟草和香料卖到ヴェルデ港，利润非常丰厚。

B．把原产物タバコの苗木（从ハバナ购得）交给クレタ交易所，增加特产品タバコ，然后用クレタ的タバコ和邻近港口绒毯进行交易，实为黄金航线。

C．ルワンダ港的琥珀，珊瑚与サンニヅヨルヅュ港的象牙交易。

D．本作中利润最高的一条航路：在ババナ城门得到原产物——炼金术书，并交给西非ルワンダ港以增加特产品白金，用来和东非モガデイツオ港特产——黄金相互交易（当然要大力投资港口以提高交易品的数量和质量）。

注：以上航路关键是促使两个港口相互流行（广场使用"交易品配布"）

海战心得篇

1．按照个人爱好，如果用白刃战，就要多修几个海兵活所，以提升水手上限；还要努力提升斩达队长的剑击术，以应付单挑的情况；如果喜欢速战速决，则多建几座炮台（和海兵活所一样，最多四个），以及选择合适的航海士充当炮击手，用以提高炮弹的命中率。不过，如果需要大量金钱，还是白刃战为佳（取敌总资金之10%），但选ホドラム击沉敌舰仍可获得瑞典国王的偿金。

2．白刃战时尽量以旗舰和敌人旗舰相遇。单挑如不成功，则需用其他舰船消耗敌人水手，待敌人水手不足时，再行靠近，



以妨旗舰水手全灭，损失舰船。

3．海战时，将舰船侧弦对准敌舰头尾，即海军流行的T字型战法，效果最佳。

4．许多大港口的发展度、武装度足够高时，都有隐藏舰船。北海的港口武装度到7000以上时可以购的本游戏最强舰船——战列舰；东亚港口武装度7000以上可以买到本游戏耐久度最高的舰船——铁甲船（但它只有一个帆且需要水手多，并不很实用）。

5．消灭敌方势力的几种方法：

A．海战胜利一次，敌势力所有港口占有度下降2点，50次后降为0，金钱大赚。

B．投资港口至100%，使敌势力下降为0。有些港口只能投资至98%或99%，这时海战胜利一次即可挤掉敌人仅有的份额。酒场的不利传言和买收亦能收到同样效果。当然炮击敌势力，独占契约港也是个不错的选择，可提高占有度10%。但切忌不宣而战，这样即使获胜也无法在港口有所作为，只能补给出港。

6．每次海战中敌我位置都不相同，因此在同一次战斗中有时可轻松获胜，有时却一败涂地。即使玩家拥有最强舰队，也不能掉以轻心，反复Save是最好的方法。

7．于造船厂购买一艘有三个帆的船，配给1个水手，出港后在港口周围行驶。当水手疲劳度超过70可迅速升级，疲劳超过90后应及时在岸边搜索，用找到的温泉，土著欢迎等方式降低疲劳度。温泉为东亚最多，杭州附件为最佳地点。在只有一名水手搜索时，不论如何也不能让水手逃走或死亡，笔者曾于4小时内将手下由50级升至200级！

8．每位主角得到谜之小物的方法都不相同，霸者之证的位置也因人而异，应注意寻找并完成在同业工会委托的事务。

★ 附录：大港口内一般都有遗迹和教会（有的需在城门中探索）。在特定日期进入其中就能参加仪式，从而提升提督及航海士的能力值。下面是本作中19个遗迹举行仪式的时

地域	港口及仪式日期
地中海	セビリア港—15日；ヅェノヴァ港—17日至19日；アテネ港—21日；イスタンブール港—24日至26日；アレキサンドリア港—27日
北海	ロンドン港—2日至4日；ハンブルク港—7日；ストックホルム港—9日
新大陆	ハバナ港—7日至9日；ヴエラクルス港—11日至13日
非洲	サンニヅヨルヅユ港—3日至5日；ソフアラ港—8日
印度洋	バスラ港—12日至14日；カリカツト港—16日至18日
东南亚	マラツカ港—21日至23日；バタヴイア港—每月24日
东亚	杭州—28日至30日；京城—3日至5日；大阪—4日至6日

文/程涛、刘辉　　责编/PERFECT



心跳纪念品 2

~令阳下光与琴子告白的方式大公开~

与其她女孩的约会是4个月1次吗?: 对于阳下光以外的女孩，玩家可以以4个月一次的频率来约会。只要定期约会，就不会伤害到对方，也就不会出现讨厌的爆弹了。反之，如果频繁约会的话，又会导致自己喜欢的女孩的友好度下降。总之，除了自己最喜欢的女孩外，要与其她女孩保持若即若离的微妙关系!

PS	厂商:KONAMI	类型:SLG
	发售日:98.11.25	其它:对应 PDA

在这个游戏中，有关"阳ノ下光"的特殊事件共有16个(见右表)。在数量上看好象与其她角色没有太大的差别，但发生条件却稍微严苛了一些。因为有不少事件的前提都是必须在童年时达成某条件。如果想在第一次游戏中就触发所有事件的话，玩家就要好好地把童年时的特殊事件全部找齐。至于事件内容，多半是表现她与主角之间青梅竹马关系的特殊性的。温馨地追忆着往事的阳下光真是非常可爱哦!

阳下光喜欢的礼物是?

第一年	
香水の小瓶	非常喜爱
スニーカー	喜爱
ホラービデオ	讨厌
第二年	
ガラスのペンダント	非常喜爱
最新ポップス CD	喜爱
迷彩バンダナ	讨厌
第三年	
ガラスの置物	非常喜爱
参考书	喜爱
スパッツ	讨厌



序号	CD 数	好感度	发生时间	其它条件及事件概况
1	4、5	ときめき	随机	华澄的ときめき度在普通以上时，会在放学时发生(除了校庭之外)。必要条件是在幼年期时小光曾嫉妒过华澄。
2	4	友好、ときめき	无特定期间	只要满足左表的条件，到动物园约会就会发生。必要条件是幼年期时必须发生过和小光去●●这个与华澄有关的事件才行。
3	3、4	ときめき	无特定期间	这是在一般约会后发生的追加约会，在第一次到咖茶店约会时就会发生。注意，有间接接吻的场面哦。
4	3、4	ときめき	3.15~4.15	满足左表的条件，到中央公园去约会就发会发生。事件中阳下光会骑着单车登场，是个充满甜密气氛的事件。
5	4	ときめき	6.25	条件是在幼年时曾与阳下光吵架，并大骂"バカー!"的事件。本事件的内容是在送生日礼物时回想起童年的事。
6	2、4	体度 LV 1~2	7.1~8.31	约会地点在海边，但约会当天下雨的话就不会发生该事件了。在海边的阳下光真是太耀眼了!
7	3、5	ときめき	9.1~11.30	只要满足左表的条件，去逛街时就会发生。但前提是要在童年时与阳下光走散过。
8	2、3、4	友好、ときめき	1999.8.18 2000.8.16 2001.8.15	这是讨厌恐怖事物的阳下光不肯参加"试胆大会"的事件，会发生在陆上部夏令营的第3天。当然，主人公的社团必须是陆上部。
9	2	友好、ときめき	1999.8.20 2000.8.18	发生在陆上部夏合宿的第5天。同样是要求主人公必须在陆上部。
10	4	友好、ときめき	2001.6.1	满足左边的条件、以及当天没下雨的话就会发生本事件。由于该事件只能在这天发生，所以若是下雨的话，就 RESET 吧!
11	4	ときめき	2001.6.2	在第3年体育祭之前完成左边条件的话，就会见到本事件。在比赛开始前有与阳下光一起吃便当的场面，一定是个甜蜜的事件。
12	4	ときめき	2001.7.19	主人公和阳下光不断参加社团活动，并累积了一定的经验值后才会发生。
13	5	ときめき	2001.11.1	必要条件是在童年时曾发生过与指轮有关的事件，以及在第3年时与阳下光同班，并在文化祭时选择进小物屋。
14	5	ときめき	2001.11.3	这是13事件的衍生事件，因此必须发生过事件13才行。戴上"ガラスの指轮"，阳下光那无法割舍的思念令人感动。
15	5	光的告白条件已齐全	2001.12.19	阳下光必须是会告白女孩子中的第一位。在这事件中若是答应了阳下光的邀请，就不能再去参加伊集院家的圣诞舞会了。
16	5	光的告白条件已齐全	2001.12.24	事件15的衍生事件，因此必须发生过事件15。两人在圣诞夜的滑雪场约会，而后偶然的……

* * * 与阳下光的约会事件簿 * * *



事件小情报!

童年时的事件也要注意!!

在前一页，阳下光的事件发生条件表中也已经说过，"心跳 2"中有不少事件都是必须要先发生幼年期事件才会在高中继续发生后续事件。单单这样讲有点难以理解吗？那我们就在此详细解说一下吧！举一个具体的例子来说，像是前一页阳下光的事件发生条件表中的第 5 个事件。发生这个事件的必要条件是：童年时要在公园发生与光吵架的事件才行。而为了要看到这个吵架的场面，玩家必须要在幼年时与光一起去公园，然后在堆沙场把阳下光用沙子堆的"小山"推倒。那么，光就会很生气地对主角大叫："バかーっ！"。如果看到了这个事件，在长大后才会发生"诞生日プレゼント"的事件。也就是说，为了缩短时间而把幼年期给略过去的玩家是看不到这些事件的哦！因此，玩家对童年的事件也要特别注意！

水无月 琴子是一个标准的日本女孩，爱好日本文化。不过她生起气来也是很可怕的！在与琴子相关的事件中就有不少是在描述她这种两极化的个性的（见右表）。

还有，因为琴子是光的好友，所以就算她与主角亲密了起来，她也会苦恼得不肯承认。当然，在事件中也将她那种徘徊在友情与爱情之间的犹豫心情表现得淋漓尽致。恋爱中的少女真是辛苦啊！



琴子喜欢的礼物是？

第一年

特选玉露茶	非常喜爱
置き时计	喜爱
英会话セット	讨厌

第二年

巾着	非常喜爱
リップスティック	喜爱
コーヒーメーカー	讨厌

第三年

发饰り	非常喜爱
万年笔	喜爱
キムチ	讨厌

序号	CD 数	好感度	发生时间	其它条件及事件概况
1	5	ときめき	无特定期间	满足左边的条件，在动物园约会就会发生本事件。在约会中琴子会突然问个特殊的问题。你要如何回答呢？
2	2、3、5	普通状态以上	12.1～2.28 或 29	必要条件是要加入茶道部，选择社团指令的话就会发生本事件。这里有在琴子事件中很少见的画面哦！
3	3	ときめき	12.1～2.28	约会地点选在山上的滑雪场时就会强制发生本事件。发生这个事件后就不能再到滑雪场约会了。水无月的表情会很好笑！
4	4	体度 LV3	3.1～5.31	满足左边的条件，在游园地约会，选择搭ジエットコースター就会发生本事件。在这个事件中，下面的对话框会有很多种变化。
5	2、3、4	友好、ときめき	1999.8.18 2000.8.16 2001.8.15	这是在茶道部夏令营才发生的事件。也就是说，主角一定要加入茶道部。这个事件中的水无月会露出令人意外的弱点！是什么呢？
6	2	友好	1999.12.1	在游戏开始头 8 个月之内必须将琴子的好感度提升到一定程度，否则就不会发生本事件。
7	2	随机、无	1999.12.24	在匠所计划的双重约会对象是光与琴子时，在"谁と乘る？"的选择中，两次都不选择阳下光。
8	3	友好、ときめき	1999.8.18 2000.8.16 2001.8.15	同一个星期中，同时答应琴子与光的约会，然后在与琴子约会后的第 2 天，她会打电话来发脾气。
9	3	无	事件 8 当天放学后	触发事件 8，在那一天放学时就会自动发生。事件中，光安慰发怒的琴子，而后三人结伴回家。
10	4	ときめき	2001.6.1 前随机发生	阳下光主动邀约时答应她，然后在约会当天校长会打来电话，在出现选项时选择"水无月さんが……"就会发生本事件。
11	4	无	事件 10 发生后，约 30 天的水曜日	触发条件是必须发生过事件 10。发生的时期只是一个大致上的标准，可能会略早或略晚些。会话时选"ああ、いいよ"较好。
12 13	5 5	ときめき	2001.11.2	会发生在第 3 年文化祭的前一天。在第 3 年与琴子同班，在文化祭时选砌茶店、选择准备文化祭的指令数次后就会发生。
		ときめき	2001.11.3	第 3 年时与水无月同班，在文化祭时选砌茶店，而后就可以见到穿着印度服装的琴子了！
14	5	ときめき	2001.12.17	主角在第 3 年第 1 学期和第 2 学期的期末考试中拿到第 1 名的话就会发生本事件。
15	5	琴子的告白条件已齐全	2001.12.24	条件是琴子必须是会告白女孩子中的第一位。那么在伊集院家的圣诞舞会中，琴子就会对主人公……
16	5	琴子的告白条件已齐全	2002.2.20	在校舍的屋顶上会发生光与琴子两人交谈的事件。能看到这个事件的话，就代表琴子有很大的可能性会告白。

* * * 与琴子的约会事件薄 * * *



世界足球·实况胜利十一人4

~尽现足球神髓的深奥系统~

自去年9月3日KONAMI推出了“WE4”，似乎其它公司的足球游戏都失去了存在价值。这款足球游戏无论从动作真实性，战术多样化，还是操作性上都达到了现阶段足球游戏的顶峰。在4推出之前，笔者一直认为“WE3 FINAL”版在模拟真实方面已几近完美。但是看到4中的球员用身体卸球的动作，以及面对大力射门队员下意识的闪避动作时，笔者不得不感叹——KONAMI简直把足球游戏做神了！

PS	厂商:KONAMI	类型:SPG
	发售日:99.9.3	其它:对应振动手柄

这款足球游戏的最大的突破，是把人与球始终作为两个独立的元素来处理。这也是许多玩家不适应此游戏的原因。但正因为有了这样的设定，才使得“WE4”在操作感上达到了空前的真实。游戏中，你必须始终保持精神的高度集中，确保你的球不被断走。因为前作中那种带球狂过数人的马拉多纳式进球很难出现了。根据选用球队的不同和玩家喜好的差异，大家都可以在游戏中建立起鲜明的个人风格：或重地面进攻，打巴西的轻灵飘逸风格；或高举高打，作英式足球的拥护者；更可以全攻全守，学荷兰作球场上的主宰。总之，足球的精髓与游戏的精髓在这里得到了近乎完美的结合。

与前作相比，本作的电脑AI有所提高。HARD难度下电脑拼抢极其凶狠，射门准确。不过只要做好防守工作，也有可能遇强队而不失球。总之，这款足球游戏的一切都在向真实靠拢。

有关“WE4”的战术技巧热烈募集中！

★控球、盘带及过人

4代中强化了防守，想要拿稳球不被断是很难的。过人基本有下面几种方法：

1. 和3代一样的直接晃动过人；
2. 斜向盘带过人（带球时按R1）；
3. 假动作（×＋□）扣球过人，此法突破时很有效，但要求带球队员能够准确判断对方球员上前逼抢的时机，距离，一定要留一段距离；
4. 画圆式加速过人，即绕个圈子把对方甩掉，用高速度的队员效果最好。

另外要注意，拿球时尽量不要正对对方球员，要斜向带球或传或射，这样球才不会被轻易断掉。 ——长春　何舒鹏

★防守的心得

防守的好坏决定一场比赛的胜负。防守时，你要着重盯带球的人，但也不要忽视了前面的队员。盯带球的人，尽量封住传球的路线和射门角度，如怕自己盯不住，随时注意按“△”键让守门员出击，只要带球队员一传球，就让守门员出击（接近球门的情况），从而彻底瓦解对方的进攻。如果你按住“L1”键，再按“×”键，你的队员会互相补位。防直塞球时，不能冒然冲出去断球，应根据来球方向去防接球的队员。

抢球时，不能总按住“R1”与“×”键不放，这样很容易被对方晃过，你要先跟着他跑，一下一下地按“×”键，这样可以增加断球的几率。对方发动长传反击时，你不能一味地按“×”键，因为有可能漏顶，应看准了再顶。防角球时，尽量迎着球去顶，顶球时最好用“□”键，这样顶得更远。另外，WE4中对手在己方禁区附近射门时，电脑会让附近的队员自动铲球，这既有好处也有坏处。好处是能挡住别人的射门，坏处是若防守队员在后面，他也会去铲，这样就等着吃牌吧！因此，对方过了一名队员，玩家就要快速换人，不要总让一个队员跟着跑。 ——四川隆昌　袁锡勇

★心理战最关键



如果你在观看足球比赛时能够感受到欢乐和痛苦，那么你肯定是一名好球迷，但如果在游戏中你有这样的情绪波动，那么你很难成为高手！这并不是说真正的球赛与游戏相矛盾，相反它们是统一的。因为激动的心情会影响你的判断力，令你不能从容的应付比赛，从而失去对整个局面的把握，这就出问题了。电脑之所以常能利用很少的攻势进球，其原因在于它没有情绪的影响，所以能在各种选择中找出最合理路线（相对来说）并把握住机会。足球是圆的，球场上什么事都会发生，意外的领先、或意外的落后都是正常的，出现失误也是正常的。要想抑制对手，先要控制自己的心态和情绪，你的对手不会采用有利于你的打法或阵型的。从某种程度上将，足球游戏倒有点像战棋游戏，成败在于“算计”对手和保持平稳的心态，从容应敌。 ——RED HAWK

WE4战术心得大募集

募集1：某国家队的特殊阵型配置（附图），以及针对该阵型的攻防技巧；

募集2：攻防中的综合技巧；

募集3：某特定阵型（特定队员）的进攻路线；

募集4：WE4中的有趣现象和自己对于KONAMI足球游戏的感想；

来稿要求表达清晰，内容详实可靠，不限字数。有条件的玩家最好附图说明。欢迎读者通过本刊E－MAIL地址来稿。

请撰写前言和球员参数值的玩家与本刊联系，告知真实姓名、通讯地址。

球员的各项参数值

球星，球队的灵魂。只有拥有出色的球星，再加上强大的整体实力，才能算是一支真正的强队。本作对球员的能力做了极为细致的设定：

OFFENSE：进攻意识，决定进攻队员的跑位能力及对球路的判断；
DEFENSE：防守意识，决定防守队员的卡位能力和对落点的判断；
BODYBALANCE：身体平衡性，抗冲撞能力。一般来讲，球员的身材越高，该数值越高；
STAMINA：体质，耐力，在场上持续跑动的能力和抗冲撞的能力。
SPEED：最大速度；
ACCEL：启动速度，加速度，本项数值达到 9 的只有吉格斯；
JUMPPOWER：弹跳力；
HEADINGACC：头球命中率。数值越高，顶的越准；
TECHNIQUE：技术，控球和技术衔接能力。数值越高，连续做动作能力越强；
PASSACC：传球准确度，中场核心的必备能力；
SHOOTPOWER：射门力量，决定远射能力的重要数值；
SHOOTACC：射门准确度。射手的决定条件，数值越高，射门角度越好，同时不易打高；
DRIBBLE：过人及停球能力。此项数值越高，过人能力越强，同时带球奔跑速度越快。
CURVE：弧线球技术，决定发任意球质量的重要依据。
RIGHT/LEFT：队员射门时的习惯用脚，影响传球及射门的精度；

除此之外，还有一项隐藏设定——积极性，可以在球员编辑模式中看到，队员积极性越高，比赛中活动范围越大。

53 支国家队的选手平均能力排序

下表是国家队选手平均能力值的排序。玩家要注意的是，下表所给出的排名仅供参考，因为除队员能力值外每支国家队还有整体的攻防能力值和身高等因素。另外，某些球队的排名高是由于同一位置有多名能力值较高的队员，但并非后场、中场、前场都有出色的队员。相对而言，游戏中选择球队时所显示的各项能力的综合数值更具代表性。

序	国名	平均值	序	国名	平均值
1	ブラジル(巴西)	6.283	28	ブルガリア(保加利亚)	5.880
2	クロアチア(克罗地亚)	6.276	29	アメリカ(美国)	5.876
3	フランス(法国)	6.247	30	サウジアラビア(沙特)	5.867
4	オランダ(荷兰)	6.243	31	チリ(智利)	5.851
5	イタリア(意大利)	6.227	32	スロバキア(斯洛伐克)	5.845
6	ユーゴスラビア(南斯拉夫)	6.195	33	ペルー(秘鲁)	5.842
7	ドイツ(德国)	6.195	34	ポーランド(波兰)	5.832
8	カメルーン(喀麦隆)	6.184	35	エジプト(埃及)	5.824
9	アルゼンチン(阿根廷)	6.122	36	フインランド(芬兰)	5.821
10	パラグアイ(巴拉圭)	6.100	37	ロシア(俄罗斯)	5.807
11	メキシコ(墨西哥)	6.096	38	ウルグアイ(乌拉圭)	5.805
12	ナイジエリア(尼日利亚)	6.077	39	ジャマイカ(牙买加)	5.800
13	スペイン(西班牙)	6.065	40	スイス(瑞士)	5.796
14	南アフリカ(南非)	6.065	41	トルコ(土尔其)	5.790
15	コロンビア(哥伦比亚)	6.048	42	オーストラリア(澳大利亚)	5.785
16	イングランド(英国)	6.045	43	イラン(伊朗)	5.769
17	ノルウエー(挪威)	6.006	44	日本	5.760
18	ポルトガル(葡萄牙)	5.974	45	ハンガリー(匈牙利)	5.756
19	チュニジア(突尼斯)	5.964	46	韩国	5.752
20	ウクライナ(乌克兰)	5.954	47	ギリシア(希腊)	5.727
21	デンマーク(丹麦)	5.928	48	スコットランド(苏格兰)	5.710
22	モロッコ(摩洛哥)	5.915	49	UAE(阿联酋)	5.682
23	オーストリア(奥地利)	5.915	50	アイルランド(爱尔兰)	5.623
24	ルーマニア(罗马尼亚)	5.912	51	ウエールズ(威尔士)	5.623
25	スウエーデン(瑞典)	5.893	52	北アイルランド(北爱尔兰)	5.613
26	ベルギー(比利时)	5.893	53	中国	5.515
27	チェコ(捷克)	5.893	—	——	——

操作系统

○：长传，防守中为铲球；
×：短传，防守中为断球；
△：传身后球，防守中为守门员出击；
□：射门；
R1：加速；
L1：换人；
R2：攻守强度调整；
L2：战术运用；
L1＋△：过顶传身后球；
按住 L1 按×：地面二过一配合；
按住 L1 按○：空中二过一配合；
L1＋□：挑射；
带球中 L1 连按：晃动；
带球中□＋×：射门假动作；

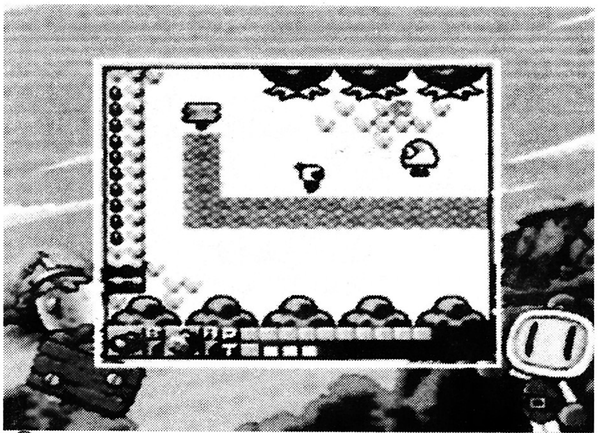
战术设定

1. Normal——无特殊战术设定
2. Center Atc——中路集中
3. Right Side Atc——右路拉开
4. Left Side Atc——左路拉开
5. The Other Side Atc——反向拉开
6. Change Side——左右换位
7. CB Overiap——全攻全守
8. Zone Press——全场逼强
9. Counter Atc——防守反击
10. Off Side Trap——造越位
11. 临时阵型
12. 临时阵型

球队设置

- 更换队员
- 定位球主罚者
- 结构
  - 阵型
  - 防守
    - 保护
    - 区域
    - 盯人
      - 普通
      - 只看人、不看球
  - 助功(红箭头表示助功、蓝表示拖后)
  - 站位(拖后 SW、自由人 LIB)
- 战术
  - 战术
    - 手动
    - 自动
  - 攻守强度
    - 手动
    - 自动防守
    - 完全自动
    - 自动进攻
- 记录

——杭州　唐乐



炸弹人历险记

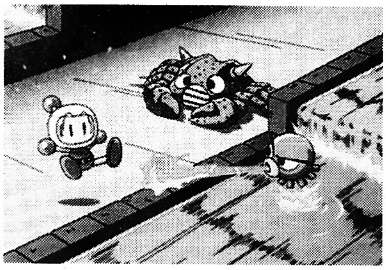
~炸弹专家的爆破心得~

明眼读者大概早就发现本刊对于 GB 的"偏爱"了吧，自 98 年起，我们每期月刊都会为读者奉上一两款 GB 游戏攻略。当然这与广大 GB 玩家的热情来稿是分不开的，在此除了感谢每一位来稿来函的热心读者外，还希望广大 GB 玩家一如既往的支持本刊，踊跃投稿。

GBC	厂商：HUDSON	类型：A・RPG
	发售日：98 年	其它：对战线

利用爆弹惩处怪兽罪犯的炸弹人登陆 GB！

Hi，地球上的广大 GB 迷好！我是来自"澎叭星球"的一名宇宙警长，名叫"澎叭曼"（翻译成地球上的语言就是为"炸弹人"的意思）。最近，我在执行一项特殊的使命，内容是捉拿一批宇宙罪犯，并将这 52 名宇宙怪物从宇宙各地用我专用的"澎叭宇宙穿梭机"集中关押到"澎叭星球"去。



当我美滋滋地驾驶着穿梭机，看了一眼那些被关押的罪犯时，心里不禁想到回去以后我的职位、收入、还有爱情……

"什么？那是什么？"我突然发现在后方有四个正体不明的发光体直冲而来。还未等我反应过来，我的飞船就在一声巨响中分解了，坠向了一颗星球（反应这么慢，还是宇宙警长呢）。轰的一下，我失去了知觉……也不知过了多久，我苏醒了过来，虽然自己没有生命危险，但是罪犯全逃跑了。我走出残存的飞船环视四周，原来这是一个名叫"和平镇"的地方。但是在镇子的外面，由于怪物的作怪，充满了危险。对，为了恢复"和平镇"往日的祥和；为了伸张正义，惩治罪犯；为了回到"澎叭星球"，我以"澎叭曼"爷爷的名义发誓，抓回那 52 名罪犯，找回 4 个飞船引擎！

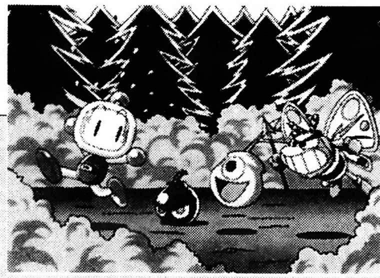
我先去镇中的图书馆转一转（D5），里面有 6 排书架，分别介绍武器、装备的用法。有了这些常识，我向镇右边出发了。刚开始时，我只有一种炸弹作为武器，另外只有一种道具——笛子。无论在哪里，只要使用笛子，我就能回到镇中。（嘿，别忘了飞船旁木牌边的胖胖兔子处可以 Save。）

我从镇子左上边的草原区域开始"工作"——收服那些罪犯（怪物），然后转战右上的森林区域，此后是右下方水塘区域，最后是镇左下的沙漠区域。没过几小时（写错了吧？是几十天吧！），我就将所有 52 名罪犯全部捉回来了。当然也找到了能够令飞船重返太空的 4 枚引擎。

此时我回到"和平镇"，我的飞船又可以开动了。按下飞船的"**たびたつぞ**（起程）"键，飞船又升入了太空……（嘿，事情还没完呢！）

接下来便是与最终 BOSS **カオス**的决战，而后才是最终的结局。

文/方新　责编/PERFECT



玩家提供的"炸弹人"相关话题



话题 1：本游戏无论从画面、道具、还是迷宫内的机关设定都酷似任天堂的 GB 名作"塞尔达传说"。喜欢 A・RPG 的玩家这次可以爽爽地炸一回了，体验一下 eary 版的"塞尔达传说"。

话题 2：游戏中的炸弹与真实情况有很大差距，请各位"炸弹专家"勿在生活中模仿！

话题 3：当四个区域的 BOSS 都抓到后，就可以乘飞船回家了。但这样是无法真正结束游戏的，所以一定要将全部 52 名怪物全部俘获，而后挑战最终 BOSS **カオス**。

话题 4：游戏初期时，某些区域的怪物无法收服，但这并不影响游戏的进程。待进入游戏中后期，"圆圈炸弹"或"飞速炸弹"入手后，就什么都不怕了。

话题 5：本文中"F—8"等表示座标数据，设定为：从左到右 1→8，从上到下 A→H。

话题 6：游戏中，在每个座标点都能得到物品。如果你在某处没有任何发现的话，就一定要仔细寻找。例如戴上眼镜，或是用铲子把地挖一遍。

话题 7：本文中"？"的区域为笔者未能解决的地方，望 GB 同好或某位炸弹专家来信点明。

话题 8：此类游戏的最大卖点就是各种谜题和 BOSS 的消灭方法。下文特提供以下 4 则战 BOSS 的提示：

★战**ウォーターコマンダー**：因其可发出水珠，使自己的炸弹无效，所以只要穿上跑步鞋躲避它发出的炸弹即可，看着它被自己的炸弹炸死。

★战**エレキコマンダー**：穿上快速鞋，画圈似的躲避它的攻击，同时向它扔炸弹就能将其搞定。

★战**ハリーケーンコマンダー**：穿上快速鞋躲避其攻击，同时用飞速炸弹或圆圈炸弹还击。

★战**バーニングコマンダー**：装备上翅膀和金盔甲，使自己一直浮于空中，同时抓住机会一次设置两枚圆圈炸弹，耐心地与敌人周旋。

ぶき(武器)	效果
1. ノーマルボム(普通炸弹)	爆炸成十字型,无特殊效果产生。对一般地面的人有效。对空中敌人、水中敌人无效。
2. アイスボム(冰冻炸弹)	爆炸成功后,对敌人产生暂时的冰冻效果。提示:对某处的喷火敌人有特效。
3. ポイスンボム(毒性炸弹)	爆炸成功后,使敌人行动变缓慢、迟钝。
4. せつかちボム(急速炸弹)	爆炸时间短,小心别炸了自己。
5. のんびりボム(慢速炸弹)	爆炸时间长。提示:与其他炸弹配合使用,可解决F8迷宫内的一个机关(同时炸中四个开关)。
6. ボヨヨンボム(蹦跳炸弹)	将其投出去的话,打中障碍物会跳过去。
7. ためボム(蓄爆炸弹)	使用后再将其举起的话,可将炸弹威力最大蓄至第5阶段。
8. ドクロボム(骷髅炸弹)	爆炸后产生いろん(异议)的效果。
9. じらいボム(地雷)	敌人一踩上就爆炸。配合"翅膀"使用对付如F1处的蛇效果明显。小心别自己踩上了!
10. サークルボム(圆圈炸弹)	爆炸成圆圈状,对空中敌人特别有效。提示:B4处的树形怪物可用此类炸弹解决。
11. ホーミングボム(追身炸弹)	对这种炸弹踢或投掷的话,会产生追敌爆炸的效果。
12. スピードボム(飞速炸弹)	比一般炸弹轻,可以飞速地向远处投去。爆炸成圆圈状,在未得到"圆圈炸弹"前可用其解决不少问题。
13. アクアボム(水雷)	唯一能在水中使用的炸弹。
14. ラジコンボム(大集合炸弹)	集3张交易卡而成的炸弹。效果不明。
15. ライトボム(右旋炸弹)	投掷或踢时,炸弹会朝右方转弯。
16. レフトボム(左旋炸弹)	投掷或踢时,炸弹会向左转弯。
17. ヨーヨー(溜溜球)	投出的溜溜球碰撞设置的炸弹,可使炸弹移动。
18. !?(舞蹈)	在四个炸弹人塑像前使用,会使宝物出现。(C2,A7,E8,E1)
19. スコップ(铲子)	可用之铲地面找回复1个生命的迷你血块。有时也会挖到意想不到的宝物。
20. シールド(盾牌)	可用来防卫迷宫内及敌人射来箭。不过得注意方向。不是很实用。
21. パンチ(拳击手套)	可以使敌人被揍晕,也可使设置的炸弹炸飞掉。
22. ウイング(翅膀)	可以在一定时间内使自己飞起来,飞行时无敌。提示:某些区域非得用之。将之配合(9)、(10)使用,即使BOSS都轻松摆平。
23. ジャンプシューズ(跳跃鞋)	上下台阶,跳跃1个间距时有用。(22)未到手之前,很管用。
24. ダシュシューズ(跑步鞋)	加快行动速度。效果与装备中的"高速鞋"相同。
25. パワーグローブ(强力手套)	有了它,可举行任何炸弹。再按一下即可投掷。提示:在对付F4处的怪物时,必须用到此武器。
26. ハンマー(锤子)	用其可消灭B5处的怪物。也可打桩子。
27. リモコン(爆炸控制器)	与炸弹配合使用,可制成遥控炸弹。
28. タックルベルト(腰带)	也将敌撞晕,也可在迷宫内撞开关。

そうび(装备)	效果
1. シルバーアーマー(银盔甲)	穿上这种甲衣,可使受到的攻击减半。是初期的常用防具。
2. ゴールドアーマー(金盔甲)	穿上这种甲衣,可使受到的攻击成为1/4。是中后期及打各区域BOSS的理想防具。
3. ミラクルアーマー(奇迹盔甲)	令"冰炸弹"、"毒炸弹"、"骷髅炸弹"对自己无效。
4. テレポアーマー(传送盔甲)	当主角受到攻击时,自己会在本处画面的某处出现,这样可去一些非常之地。提示:如A1的宝箱、水塘、瀑布处。
5. てつゲタ(铁屐)	可使自己体重加重,对解决迷宫内的某些机关有用。但行动会很慢。
6. スピードシューズ(快速鞋)	加快行动速度。
7. ハイスピードシューズ(高速鞋)	使行动速度达到最高。与跑步鞋等效。
8. キックシューズ(踢蹴之鞋)	穿上这种鞋,踢炸弹就像踢足球一样简单。
9. ミラクルシューズ(奇迹之鞋)	穿上这种鞋,走钉板也不怕。
10. めがね(眼镜)	可找到4个隐藏的宝箱。(A1,D8,E3)
11. プッシュブレスレット(推物腕)	可推动岩石阵,找到出路。
12. さんそボンベ(氧气瓶)	可以去井下及深水区寻宝。
13. ヘルメット(头盔)	可以自由地穿行在落石阵。
14. ランプ(提灯)	在某一处的迷宫内找到路。
15. フルファイヤー(最大火力)	爆炸效果达到最大。
16. レザーアーマー(激光盔甲)	最终BOSS カオス的攻击减半。

てき(敌人)黑名单

そうげんゾーン(草原区域)

1. バロム
2. ブロル
3. クリン
4. フニヤ
5. ペギー
6. バクロン
7. パース
8. オニール
9. グレイン
10. イノッシー
11. アーチャ
12. トレント
13. ウルーターコマンダー

しんりんゾーン(森林区域)

1. メカメガドン
2. シツコイン
3. サンデイ
4. モグモグ
5. カジュウ
6. カメーストーン
7. バドー
8. ヤドール
9. マッドフラワー
10. デビルアント
11. モスキラー
12. プルプルーン
13. ニレキコマンダー

みずへゾーン(水塘区域)

1. ピノキオン
2. アイスモン
3. マタンゴ
4. シーバルーン
5. デスパイダー
6. ジュル
7. ガゴイル
8. カニバブラー
9. スカルヘッド
10. プーヤン
11. パピードラゴン
12. ラジボンジュニア
13. ハリケーンコマンダー

さばくゾーン(沙漠区域)

1. ピグミン
2. スネッキー
3. クリスタルデーモン
4. ウサピョン
5. ビックリー
6. ?
7. フライボール
8. テインクベアー
9. ウォーキンハット
10. スパーキー
11. ファニー
12. エイテイ
13. バーニングコマンダー

★关系最终结局的怪兽合计52只。



寄生前夜 2

～超难模式也要将敌人玩于股掌～

今次我们将为大家介绍 bounty mode、supportless mode 以及 deadly mode 的攻关要点（deadly mode 是前两种模式的融合，难度更高出许多），作者将根据个别难缠敌人的特性进行说明。当然，在难度模式中也要求玩家能够巧妙地利用各种道具，特别是游戏序盘时的靶场，大家最好多花点时间，多赚些 BP 和道具。

文/前田　责编/PERFECT

PS	厂商 SQUARE	类型:AVG＋RPG
	发售日:99.12.16	其它:对应振动手柄

不仅是动物，由线粒体引起的人类异化也接踵而至……

挑战极限的玩家绝不轻言放弃

supportless mode 和 deadly mode 作战心得

由于初期的魔法值很少，就需要尽量复活魔法来提升，好在所需 EXP 只有正常模式的 80%，不过还是应该尽量杀掉每一只怪物，获得尽可能多的 EXP、BP。

M950 是很重要的武器，虽然是手枪，但因为弹仓极大，所以特别适合运动战，另一方面，因为是奖励物品，不需花费 BP 就能到手，相当合算。取得它的条件在上期已有叙述，这里只简单介绍一下如何快速打倒喷火巨兽。在战斗过程中，要不断用魔法使它中毒（它自己会解毒，一看到就要补上一个魔法），战斗初期可以躲在北边的拐角处，先用魔法加强自身的防御力和攻击力，然后猛打。当看到它脸上流出血（是一段强制性的动画）的时候，说明已经接近成功，最好在连接楼梯的通道里打它，避过它的大手。

对付那些比较弱，但数量多的怪物，用霰弹枪的效果不错。可是在被包围的时候，或者不是一枪就能干掉的怪物（比如在地下掩体里的那种背上有刺、看不见脚的小怪物，或者很多蝙蝠），就不能乱用霰弹，要用风属性的魔法：**プラズマ**，使它们暂时麻痹而且仰面朝天，打起来就方便多了。其实这着魔法相当实用，也可以用来撩倒那些移动速度很快的怪物（比如人面驴），所以应该偏重于为他升级。

bounty mode 和 supportless mode 都打穿以后就会出现 deadly mode，基本上可以说是前两种模式的混合，难度更高出许多。

在这种模式里，要求玩家学会利用各种东西。比如刚开始时的靶场，最好花些时间练练，赚些 BP 和物品；在有就是那几种能够在战斗中使用的物品，特别是那种像火柴盒似的、可以使周围敌人失明的东西（具体名字忘了），在魔法不足时就靠它了。

由于在各处都可能出现生化士兵，所以必须找到应付他们的好办法，并且应该因人而异，下面是我的一点经验：

对付那些会发射飞弹的生化士兵，关键是抓住他们装填弹药的时间发动进攻。如果同时有两个出现，还可以引诱他们自相残杀，先站在他们两人之间，等其中一个开火之后就马上跑开，另外的那个便会收下所有的飞弹。

用刀的生化兵并非不能近战，最好保持一种不是太远的距离，先站住不动让他锁定目标，然后在他出刀前朝他身体侧面跑去，而他只会向锁定的地点攻击，此时也正是反击的机会。

最后是隐形生化兵，相对而言他比较麻烦，但只要记住“贴墙而立，兜后攻击”这八个字就应该没有大碍。贴住墙他就捉不到你，有时会用分身术，要注意他出现时的声音，真身出现时有特殊音效。如果看出他要扑上来，就朝他身体侧面跑，在他扑空时攻击其毫无防备的后背。

敌人变得超强仍能顺利通关吗？

supportless 和 deadly 模式的最终 BOSS 战

打第一种形态时已经不能只考虑如何取胜了，应该尽量打坏他所有的部位，赢得更多的 EXP 以便复活魔法。武器主要是榴弹，即使不买 M4A1 光用榴弹发射器也行。攻击顺序是：手、尾巴、臀部、肚子、头、颈、胸口。在整个战斗过程中，要不断用魔法维持防御力和攻击力升高的状态。攻击双手时，不要打坏一只再打另一只，而是先打肩膀两枪，然后打另一只肩膀和手。整个一条胳臂打坏以后，胸口的主炮便会张开，这时开始就要不停转圈了。接下来干掉剩下的一只胳臂，而尾巴受到攻击之后会分叉、脱落，如果攻击停止还能再生，所以一定要对着脱落后的伤口补上几枪。全部打坏所获得的 EXP 有 5000。

最终形态最大的好处是可以用来吸取 HP，所以剩下不少装回复剂的口袋（吸血魔法一定要达到 LV3）。战斗一开始就赶紧离开桥，尽量在桥的两端攻击，当然，防御力和攻击力升高是必须维持的。如果魔法值够用，重复上两次防御力提升就更好了，采取硬拼战术都行。

当她即将发动究极魔法时（画面发生波动），一定要用攻击的方法加以制止，先轰一榴弹再吸血，半点不能犹豫。





天外魔境 II

~GB 热作制霸攻略~

GB 投稿注意事项：

1. 由于 GB 游戏的译名非常混乱，所以希望准备撰写攻略的玩家参照游戏标题画面，在稿件中注明游戏"外文原名"、"制作厂商"和"发售年限"，以便编者分类整理。

2. 作者务必写清真实姓名和详细通讯地址，切记，切记。

3. 欢迎通过本刊 E－MAIL 地址来稿。

GBC	厂商：KONAMI	类型：RPG
	发售日：不明	容量：不明

死去的勇者、邪恶的魔王以及离奇的世界……

1. 基本操作：

方向键——选择、移动
SELECT——存档
START——情报菜单
A——决定、调查、交谈
B——放弃

2. 基本道具：

くろいみ——魔法使用回数恢复，战斗时不可用
あおいみ——魔法使用回数上限＋1
ちからのおふだ——攻击力＋5
まもりのおふだ——防御力＋5
しちいはね——敏捷力＋5

3. 魔法一览：

A. 攻击系（アタク）：
バアーン——敌一体火攻击
ビキーン——敌一体风攻击
ヒューン——敌全体风攻击
バキーン——敌全体雷攻击
キエロ——敌一体消去（无经验值）

B. 回复系（ヒール）：
オーラ——己方一体 HP 回复
ミナオーラ——己方全体 HP 回复
カーッ！——开机关

C. 间接系（マイン）：
ナオール——己方状态回复（解毒）
フージュ——敌一体魔法封印
ネムール——敌一体催眠
ガンバ——己方攻击力加强

4. 情报菜单：

アイテム——道具
まほう——魔法
まふう——组合兵器（钻石）
ステータス——状态
そうび——装备
ファイル——妖怪图鉴

注：路中拾到的装备需用そうび指令才能查看或装备。

少年救世主的除魔之旅

在幻之大陆，三位勇士正与大魔王展开激烈的战斗，穿过时空之门，四人来到现代世界的一间小木屋中……

こくぶちょう镇上的时钟刚报过时，男孩ナオト便从镇外回来了。他在街上找到朋友们ケンスケ和ミキ后，一块儿在镇上闲逛。与镇上的人一一交谈后，他们散步到了最南面的路上。突然一声巨响从树林中传来，三人决定去看个究竟。循声来到小木屋前，他们从门外看到大魔王正用魔法将三位勇士击倒，独自穿过了时空之门。

三人救起勇士们，并答应帮助他们消灭大魔王。于是勇士们的灵魂便附在了三位少年的身上。同时，サンドマン因担心朋友们的安危，也赶到了现代世界，将三位少年带回了幻之大陆。就这样，三位少年莫名其妙地变成了这个世界的救世主。

三人见了フィアモーヌ王国的国王和王后之后，从大臣处取了 250 元钱，从此便开始了冒险之旅。他们先去道具店补充了装备后，便向镇上的人探听消息。得知西北方的妖怪之塔上有三件"厉害"的武器后，三人便向那里进发了。打倒守塔的妖怪后，他们取回了武器。再去见国王时，遇到了另一国的勇士スピーカースおうじ。前来求援，于是国王派遣三人前去相助。在道具店购得船票（ふねのキップ）后，他们便来到码头乘船前往。

一路上风平浪静。与船上众人谈过话，三人正想返回舱中，一艘海盗船赶了上来，这年头可真是不太平。他们先让众人避开，随即与海盗交上手。这次海盗真是偷鸡不成反蚀一把米，打劫没成功，倒将一颗钻石（ファイアカット）送与他们。

船靠岸后，三人去见过国王，得知穿过北方的通道后有一座妖怪的城堡，妖怪们经常扰乱四方。三人立即出发，无奈通道被机关封死，只得转回。向镇上的人打听，得知王国东面有一位隐士，知道开启机关的秘密。找到隐士后，他却怎么也不肯说出秘密。折回后再去见国王，国王将扩音器（メガホン）交于三人。再去隐士处，借助扩音器得到了开启机关的秘密：按"上上下下左右左右 BA"的顺序踩机关即可（听起来怎么如此耳熟？居然是魂斗罗的选 30 人密码！）。原来隐士是个聋子。

他们辞别隐士，顺利通过了通道。经过了一个小镇，在东北方的森林中，找到了妖怪城堡的入口。三人在城堡中搜寻了一阵后，在地下室找到了妖怪的首领。战胜它后，他们沿通道来到了另一个时空之门。是否有点想家呢？三人回到了现代世界。出了地道，发现是在ひだかちょう镇中。没关系，去商店买张车票（てぃきけん）就能回家了。可别忘了自己的任务，妖怪们已由时空之门侵入现代都市了。买了能源

请本文作者速与本刊联系，告知真实姓名和通讯地址，以便发放稿费。

(パワーハンド)后，三人重返地下。用能源开动两台抽水泵抽干池水后，便能来到一栋办工楼的地下室。

一层层搜上去，在第二层发现了两间锁着的门，钥匙在哪儿呢？在第三间房内，三人找到了房间钥匙（へやのカギ）。开启房门，他们找到了木板(ひた)和一条通道。来到四楼后，用木板搭了座桥，便来到对面房间。在这一层的另一个房间内，他们找到了关卡的钥匙(カードのカギ)。这钥匙有什么用呢？顺路返回，再沿主楼梯上三层，发现了一道关卡！再搜这层的房间，居然还有书橱的钥匙（ほんだなのカギ)。一层层去试书橱吧(My God!)。取得书橱内的情报后，在同层的主楼梯口发现了两个小妖。跟踪前去，从它们手中夺得了钢索(ロープ)。天知道这又是做什么用的。下楼去，他们遇上了パペットマスター，消灭它后，又获得了一颗钻石(アイスカット)。

对于在现代世界中会出现如此多的妖怪，三人感到很吃惊，决定返回幻之大陆去查看一下。刚出时空之门，他们便见到サンドマン，他请三人务必到他的村子去一趟。既然没有新线索，只好答应他了。回到こくぶちょう镇后，穿过原来的时空之门，来到一悬崖处，他们找到一块尖石头后，利用钢索下了悬崖，再乘转移机来到了サンドマン的村落。见过村长后，他们才知道此行的目的是为了取得三件圣器，以便将来对付大魔王。

三人利用转移机来到一片荒地上，在西南方发现了一座陵墓。经过一番努力，取得了两件圣器，却发现第三件圣器被一条地缝隔在地的另一边。只有真正的英雄才拿得到它，他们通用性的向对面走去。竟然没事！取回三件圣器后，再回去见村长时，サンドマン告之在荒地的东北方发现大魔王的飞船。于是三人又向飞船处赶去。

在入口处，他们再次遇到スピーカースおうじ。刚进入飞船，飞船竟升空而去，四人只好硬着头皮往飞船内闯去。来到控制装置后，スピーカーおうじ留下看守，三人则继续深入。他们在偷听妖怪们的谈话时被卫兵发现。在千钧一发之际，スピーカースおうじ破坏了控制装置，眼看飞船就要坠落，妖怪们弃船逃了。

三人劫后余生，决定经时空之门跟踪那些妖怪。出来时，他们已到了现代的かわだむら镇。在其它镇未找到妖怪们的踪迹，三人只好返回かわだむら镇。在镇子东北角的滑梯处，他们遇见了女孩ヒーラー。交谈后，ミキ离队而去，ナオト和ケンスケ十分担心，追过去时却又被巨石挡住去路。

返回镇子，两人去寺里为ミキ祈福，却遇到了一位法师（おしょう），愿助他们一臂之力。打碎巨石后，三人顺利穿过了山洞，来到了小镇ゆたかちょう。在此地并未发现ミキ的踪迹，猛然想起洞中还有另一通道被碎石挡住，于是三人去商店买了梯子(ハシゴ)。顺着梯子搭出的路，来到一间工厂内。打败ヒーラー的手下后，他们救出了ミキ，并得到了钻石(ウトンドカット)。谢过法师后，他们继续追赶ヒーラー而来到停靠在海边的巨轮上。经过较量，三人得到了另一颗钻石（マグニカット）和潜水衣（アクアラング），并赶上了ヒーラー，却没料到被她的手下一招打倒在地。所幸他们似乎另有要事，扔下三人匆匆走了。

不死心的英雄们穿上潜水衣继续追赶下去。在海中也有一道时空之门，穿过它，三人来到一个奇怪的小镇，镇中有许多人穿着妖怪道具，看上去还真逼真。入乡随俗吗，三人也买了妖怪道具(ぬいぐるみ)装扮起来。而后赶往镇子西北方森林里的妖怪据点探听情报。可是洞穴入口处有妖怪把守，三人无法混入。他们只好四处找妖怪打听口令，终于，火边的一个妖怪说出了口令（あいことば)。进得洞来，三人找到了特殊钻石（ピンクのカエル）及另外两件道具，并且听到了有关フィアモーヌ王国王后的计划，却不幸被小妖识破了伪装。他们杀出洞来，打败了看守森林的妖怪首领后，又获得了一颗钻石(サンダーカット)。

向西出了森林，三人发现又回到了フィアモーヌ王国境内，在旅馆中他们见到了久违的スピーカースおうじ。第二天，三人去见国王，正要说出听得的情报，突然一声巨响由外面传来，大魔王竟攻了进来，他不但带走了王后，还将スピーカーおうじ和サンドマン两人打伤。

大魔王的残暴激怒了三人。他们觉得与之决战的时刻到了。三人穿过北方的洞穴，再向东北方前进，又一次来到サンドマン的村落。换过装备，准备停当后，他们去见村长。接着，村子拔地而起，向大魔王的城堡飞去。

三人来到被大魔王摧毁的村庄，在消灭了三间有雕像的房间里的妖怪后，他们面前出现了通向大魔王宫殿的阶梯。进入宫殿后，三人找到了四块宝石：土之石(ちのたま)，水之石(みずのたま)，火之石(ひのたま)和天之石(てんのたま)。顺着道路走到魔宫的尽头，他们发现时空之门前有排石穴挡住了去路。试着将宝石分别放入石穴中，果然石穴消失了。

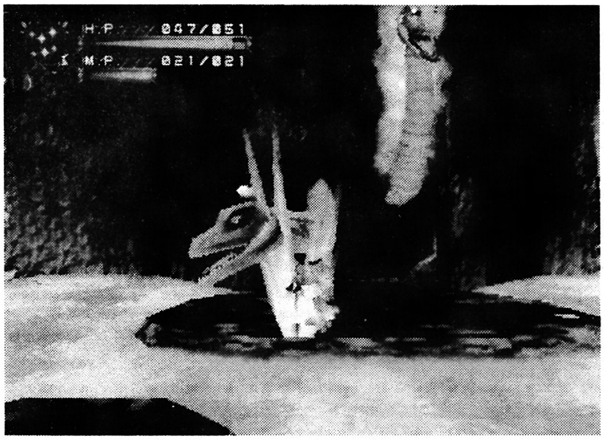
穿过时空之门，一行人发觉来到了现代的こくぶちょう镇中，那么恶魔去哪了呢？走遍了整个镇子，他们发觉镇上的一切都变得很奇怪。此时，恐怖的脚步声传来，大魔王出现了。战斗持续了一阵，恶魔终于不敌勇者，被众人击倒。

战胜魔王，众人发觉又回到了宫殿中。原来这一切只是魔王造出的幻境。三人必须再次同心协力，与真正的魔王殊死一博。经过漫长而艰苦的战斗，“天外魔境 2”才算真正地落下了帷幕。剩下的结局，就请各位慢慢欣赏好了。

文/???　责编/PERFECT

钻石＼武器	まふうけん	まふうぼう	まふうゆみ
ファイアカット	火单体	——	——
アイスカット	两连斩	冰全体	——
マグニカット	?	连震	——
サンダーカット	雷单体	——	雷单体
ピンクのカエル	随机	随机	随机
ウインドカット	风全体	风全体	——
ダークカット	?	三连击	攻击封印

究极武器：此游戏的一大特色就是三位主角的究极武器若辅以不同的钻石，便能形成各种特殊攻击(无效果时，自身的攻击力或防御力会增长)。详见上表。



屠龙战记

~FC 时代的名作复活~

连续斩:□键连击
回避:□、×
大回避:□、×、×
回旋剑(损 HP):□+×
裂兜斩:按×跳至最高点按 R1
上方斩:R1 下蹲中按×

下方斩:二段跳中按 R1
滑刺:奔跑中按 R1
集气斩:按住□片刻后放开
反跃击:□、×、□
迅雷突刺:□、□、L1(R1)、□

PS	厂商:NAMCO	类型:ACT+RPG
	发售日:99.12.2	对应:振动手柄

魔剑、恶龙和勇者,演绎幻想大陆上的百年屠龙战争

序章 灭龙士

プライズの森

熟悉操作即可。

宝物:LV1 火魔法书、HP+10 血瓶、MP+30 魔法瓶、ぶどう酒、HP+30 血瓶、退魔の宝石。

BOSS **ドラユン**:其全身发亮时为无敌状态。

第 1 章 复仇者

ラクシスの国境

难度略微提高的一关,只要一路直走就可以了。

宝物:HP+30 血瓶、MP+10 魔法瓶、香水、**テイアラ**。

在路的尽头找到了发明家**カロルナ**,从而了解到龙的下落,并准备前往**ラクシスの**城。另一方面在**ラクシスの**城的龙被**ライムン**保护着,并感到了手持魔剑的**クロヴイス**的到来。

PS:可去取引所卖东西。从这里有分支,分别是捕虏收容所与国境警备队砦。

分支 1:捕虏收容所

到四叉路口笔直走,打倒牛头怪后取得 Key,回到四叉路口向下,踩动机关后向四叉路上方走,可过。

宝物:MP+30 魔法瓶、HP+30 血瓶、古代の石板、退魔の宝石、圣杯、HP+10 血瓶×2、MP+10 魔法瓶、LV1 地雷魔法书。

PS:可去取引所买东西。

分支 2:国境警备队砦

仔细调查每一间房间会有不少宝物,踩动某房内机关开门,到城顶即可。

宝物:MP+10 魔法瓶、古代の石板、圣杯、HP+10 血瓶、LV1 地雷魔法书。

ラクシス市街

从出发点往回走可发现不少宝物,地上的地雷可用剑砍掉。在街角见到了**カロルナ**,她请主人公去她家,告诉了主角龙的下落。

宝物:圣**なるペンダント**、ぶどう酒、MP+10 的魔法瓶、HP+30 血瓶、HP+10 血瓶、MP+30 魔法瓶、退魔の宝石、HP+10 血瓶。

取引所

在这里可去取引所回复 MP。

PS:这里又有两个分支,分别是地下水道和**ラクシス城への**道。这两个分支只影响进入**ラクシス**城的位置。

分支 1:地下水道

只要沿水道走即可,但要注意水中的鱼和靠在墙边的石柱。

宝物:HP+10 血瓶×3、MP+10 魔法瓶、圣杯、HP+30 血瓶、MP+30 魔法瓶、LV1 回复魔法书、ぶどう酒。

分支 2:ラクシス城への道

宝物:HP+10 血瓶×2、MP+10 魔法瓶、圣杯、HP+30 血瓶、MP+30 魔法瓶、LV1 回复魔法书。

ラクシス城

这里有扇门,进去与否关系着整个游戏的两个分支,即是否救**セリア**公主。如果救出公主,主角就会与她结婚,否则是与**カロルナ**结婚。

宝物:圣**なるペンダント**、MP+10 魔法瓶、**スマク** MP+30 魔法瓶、HP+30 血瓶。

BOSS 黑骑士:同龙一样,打了即逃,用 S4、S5 或 S9 可轻松干掉他。

炼金术研究塔

只需在塔底开动红、蓝、绿三个开关即可。顶楼上遇到 BOSS。

宝物:LV1 强化魔法书、古代の古板、HP+30 的血瓶、MP+30 魔法瓶。

BOSS **ライムン**:借助刚得到的魔法棒干掉他吧。

PS:可去取引所回复 HP。

地下坟墓

途中要用石块压住机关开门。到达一个三间门的房间时要记住,一个开关开一扇门,取完宝物后用石块将两个开关压住,进入中间的门展开 BOSS 战。

宝物:圣杯、MP+10 魔法瓶×2、圣**なるペンダント**、退魔の**リング**、HP+30 血瓶、古代の古板、LV1 不可视魔法书。

BOSS **グォーレフ**改:前者的加强版,战法大致相同,。

BOSS 龙:与**グォーレフ**打法相反,要小心火球攻击以及落地时的地震波。

总算为**クロヴイス**报了仇。主角在数年后与公主(**カロルナ**)结婚。

PS:**アーレン**为 A 路线,**ユーデル**为 B 路线。

A 路线:第二章 骑士团之残党

アーレン 17 岁那年发生了战乱。

东ラクシスの城

宝物:香水、圣杯、红茶、HP+10 血瓶×2、MP+10 魔法瓶、LV1 冰魔法。

在房顶见到黑骑士抓住了母亲。

フアレイドの洞穴

王子为寻母在**フアレイドの**洞穴迷路而昏倒了,后被**シェラ**、**フランユ**、**シモン**所救。在一个有二块石头三个机关的房中,将左下的机关填住,再踩右下机关可拿到 Key,而后移开上方石块可获得宝物。在大广间内移动石柱,在排成一字时便可跳上去了。

宝物:退魔の宝石、MP+10 魔法瓶、古代の古板、HP+10 血瓶×2、LV1 雷魔法书、守护の**タリスマン**、MP+30 魔法瓶。

デット山岳地带

留意树上的物品。

宝物:MP+10 魔法瓶、退魔の宝石、HP+10 血瓶×2、圣杯、MP+30 魔法瓶×3、

BOMB、圣なるペンダント、HP+30血瓶、MP全回复魔法瓶、魔法棒。

PS:在取引所购买宝物。

アルケシア驻屯地

宝物：HP+10血瓶×3、MP+30魔法瓶、退魔の宝石、古代の石板、魔法棒。

处刑场

宝物：圣杯、HP+10血瓶×2、HP+30血瓶、MP+30魔法瓶。

BOSS 冰火人：它会进行两种属性的攻击。击败BOSS后可见到**シエラ**及母亲。

PS:可去取引所换物品。

巨大城砦

向左走，踩动地上的所有机关可拿到Key及宝物。

宝物:HP+10血瓶、MP+30魔法瓶、不可视魔法LV2、圣なるペンダント、结界魔法LV1。

PS:取引所可回复HP。

永久冻土

前篇:小心石柱攻击,某圣杯要用下落中的二段跳取得。

宝物:MP+10魔法瓶、HP+10血瓶、圣杯。

BOSS **ロドーニヤ**：在其背后进行连续攻击。

后篇:打败黑骑士后继续前进,在三叉路口向上,拿到Key。返回路口向下走,开门向上。等待王子的是一条冰龙(别一分支是一条双头火龙)。

宝物:HP+30血瓶、MP+30魔法瓶×2、古代の卷物、HP全回复血瓶、冰魔法LV2书。

BOSS:躲避其攻击后用火魔法还击,这时它会将头探下来,把握机会吧。

胜利后,同伴们再次聚到了一起。几年后,**アーレン**与**シエラ**结婚,生下了**フエリペ**。

第3章　魔人宰相

フエリペ在父亲的指导下成为了剑士。15岁那年,在王城的地下斗技场……

王城地下斗技场

BOSS:撑住即可。

宰相**ゾマス**为了拿到主角的魔剑，挟持了皇女**ジーネ**，正直的**ヴイルヘルム**将自己的剑交给**フェリペ**去迎接战斗。

ゾマス邸宅

ゾマス将魔剑交给了**クロセル**。

无论是向左还是向右，返回到大厅时都会见到**クロセル**。情节结束可去取引所买东西。

遺迹への山道

某处要在移动石台上蹲下才能通过。

宝物:圣なるペンダント、HP+10血瓶×3、圣杯、魔法棒、BOMB、MP+30魔法瓶、HP+30血瓶。

PS:可去取引所换道具。

ジラート古代遺迹

打败石怪向上，踩动机关到达出口处。进入石门,打倒巨剑兵向右可得到Key,开启红门,点燃烛台后遭遇BOSS。

宝物:强化魔法LV2、HP+10血瓶×5、古代の石板、退魔の宝石、MP+30魔法瓶、圣杯、圣なるペンダント、MP+10魔法瓶×2。

BOSS：这是由各种古代武器合体而成的怪物。待它拔大锤时攻击即可。打败BOSS后得**ガーデイアン**剑。

ガリア沙漠

小心沙子里的鱼。

宝物:HP+10血瓶×4、MP+10魔法瓶、BOMB、古代の石板、退魔の宝石、古代の石板、MP+30魔法瓶×2、HP+30血瓶。

PS:可去取引所购买道具。

ジラート城

无难度,一路厮杀与BOSS遭遇。

宝物：LV3冰魔法书、MP+10魔法瓶、HP+30血瓶、圣なるペンダント、圣杯、HP+10血瓶、MP+30魔法瓶。

BOSS 1:要注意它低头时为无敌状态。

BOSS 2(**クロセル**)：敌人吹出大风时利用二段跳回避即可。

打败**クロセル**，主角夺回魔剑并与**シネ**结婚生下了**アンナ**与**ミハエル**两兄妹。

PS:A路线**アンナ**为第四章主角，**ミハエル**为第五章主角,B路线相之。

B路线:第2章　狂剑士

ユーデル在海贼船上救出了**フアーナ**。

海贼船

拿到Key开门。

宝物：HP+30血瓶、守护の**タリスマン**、香水、MP+30魔法瓶、HP+10血瓶、MP+10魔法瓶、LV1结界魔法书。

カデリー运河

无难度的一关,直走即过。

宝物:HP+10血瓶×4、MP+30魔法瓶×2圣杯、古代の古板、MP+10魔法瓶、LV1雷电魔法书。

PS:取引所购买道具。

カテリー市街

无要点,直走即可。

宝物：HP+10血瓶×2、LV2强化魔法书、MP+10魔法瓶、HP+30血瓶。

BOSS:对爆弹攻击要小心回避。

采掘场迹

隐藏在矿车后的宝物不可漏下。另外要注意自己影子来跳跃,取得横梁上的圣杯。

宝物:圣なるペンダント、MP+10魔法瓶、HP+30血瓶、MP+30魔法瓶、HP+10血瓶×2、圣杯、魔法棒、HP全回复の血瓶。

PS:取引所交换物品。

リントンの森

又是无难度的一关。

宝物:圣杯、MP+30魔法瓶

クロヴイスの砦

径直走就可拿到Key,进入红门处见到**フアーナ**の魂。

宝物:HP+10血瓶、MP+10魔法瓶×2、古代の石板、HP+30血瓶×2、冰魔法书。

BOSS **クロヴイス**：熟悉自己就一定能够击败敌人。

PS:取引所购买道具。

リントン高地

宝物:HP+10血瓶×2、MP+10魔法瓶×2、HP+30血瓶、MP全回复魔法瓶、圣杯。

PS:取引所回复HP。

火山地下部

利用冰魔法令着火的石台冷却，从空洞处跳下可见BOSS双头龙。

宝物：HP+30血瓶×2、MP+30魔法瓶×2、HP全回复血瓶、MP全回魔法瓶。

BOSS:使用冰魔法攻击。

事后，**ユーデル**与**フアーナ**结婚并生下了**フイリツア**。

第3章　凶龙神

此时的世界正处于大航海时代，**ユーデル**的儿子**フイリツア**在航海途中遇到了魔物袭击。

贸易船甲板

宝物:无。

バーレ岛海岸

清除地雷后再前进吧。

宝物:HP+10血瓶×3、MP+10魔法瓶×2、圣杯、魔法棒、圣なるペンダント、LV2回复魔法书。

PS:取引所购买道具。

热带雨林

右行可得到宝物。

宝物:HP+10血瓶×2、MP+10魔法瓶×4、圣杯、古代の石板、**テイアラ**、MP+30魔法瓶×2,HP+30血瓶×2。

取引所

在这里可以交换物品。

咒术师の村

宝物：HP+30血瓶、MP+10魔法瓶、圣杯、古代の石板、LV2火魔法书、HP+10血瓶。

PS:可去取引所回复HP。

密林奥地

地上的刺可用大回避躲过(□、╳、╳)。

宝物:魔法棒、LV2雷魔法书、HP+10血瓶、BOMB、MP+10魔法瓶、圣なるペンダント、HP+30血瓶、MP+30魔法瓶。

BOSS 电龙:不接触它就万事大吉了。

パーレ古代遗迹

遇分支时先向上走取的Key,而后回到路口向右,开红门A。在二层路口向上取的Key,从而开启红门B。

宝物:BOMB、古代の古板、LV3火魔法书、HP+30血瓶×2、MP+10魔法瓶、古代

小情报:在DISC A中,如果玩家比较富裕的话,最好多买一些交换品(如香水、酒、红茶),因为DISC B的物价要比DISC A高出几倍!

の石板、圣杯、圣**なるペンダント**。

BOSS：无难度的愚蠢 BOSS。打败它后见到帝国的**ジーネ**皇女。

PS：取引所购买道具。

ジラート舰艇内

宝物：无

主角与**ジーネ**在数年后结婚，并生下**アンナ**与**ミハエル**。

PS：四章和五章两人的攻略相同，以下为 A 路线为主。

第 4 章 古代龙御使

アンナ与老骑士**ヴイルヘルム**来到**サルド**巨大遗迹处。

サルド巨大遗迹

一路走到底，跳上石台蹲着避过火焰，向上取得 Key。返回红门处开门，小心掉下来的机关。

宝物：HP + 10 血瓶 × 4、MP + 10 魔法瓶 × 3、LV2 雷魔法书。

PS：取引所购买道具。

巨大遗迹地下部

由大厅向上走，开启机关后返回大厅左行，利用 Key 后回红门处，进入到顶部。

宝物：退魔の宝石、魔法棒、MP + 30 魔法瓶、圣杯、HP + 10 血瓶、MP + 10 魔法瓶、HP 全回复血瓶。

巨大遗迹最深部

向右直走，用火点燃烛台，开动机关后到大厅向上走，在一块突出的绿色石板上使用必杀技（二段跳中按 R1）拿到 Key，再回到红门处开门。

宝物：HP + 30 血瓶 × 2、HP + 10 血瓶、圣**なるペンダント**、HP 全回复血瓶、MP + 30 魔法瓶 × 2、LV2 结界魔法书。

取引所

取引所可交换物品。

ベルーア山

注意石台的影子即可通过。

宝物：HP + 10 血瓶 × 4、HP 全回复血瓶、MP 全回复魔法瓶、HP + 30 血瓶、MP + 30 魔法瓶 × 2、

PS：取引所购买物品。

ベレーア城塞都市

开动机关右行，取得到 Key 后回到左侧红门处。

宝物：BOMB、MP + 30 魔法瓶 × 2、魔法棒、古代の石板。

PS：取引所可回复 MP。

万魔殿连络道

向右一直走，到一块有绿色突起的区域使用必杀技（二段跳中按 R1）。

宝物：MP + 10 魔法瓶 × 2、不可视魔法书 LV3、HP + 10 血瓶、圣杯。

结界

向左到底，再向右到底，回到中庭向



上，一直走遭遇 BOSS。

宝物：HP + 30 血瓶 × 2、MP + 30 魔法瓶、MP + 10 魔法瓶 × 3、强化魔法书 LV3。

BOSS **ヴアプラ**：小心地形，对敌人背部进行物理攻击或使用魔法。

万魔殿

前篇：小心空中掉下的机关，一路直走可见 BOSS。

宝物：HP + 10 血瓶 × 2、MP + 10 魔法瓶、MP 全回复魔法瓶、MP + 30 魔法瓶 × 2、HP 全回复血瓶。

BOSS **クロセル**：消灭三个骷髅兵，打掉石台后出现 BOSS。

后篇：**クロセル**继续前进时，每拉动一下开关都有宝物，小心空中掉下的机关。一直走可见 BOSS 2。

宝物：HP + 30 血瓶、MP + 30 魔法瓶 × 2、魔法瓶 × 2、圣**なるペンダント**、圣杯、MP 全回复魔法瓶 × 3、古代の石板、HP 全回复血瓶。

BOSS **ハルフアス**：多用回避或回避技（口、X、口）。在其飞起来吐火时要冲着它跑，但不要跑到它下面，免得被压。

打败后，**クロセル**又带走了魔剑，并变身与女主角展开了死斗。

BOSS 龙：小心地下生出的小龙。此时主角防御力应为 5。

击败 BOSS，主角自己的剑又被**クロセル**夺去……

第 5 章 邪龙复活

ミハエル为找寻姐姐的下落而四处奔波。

旧ラクシス市街

宝物：MP + 10 魔法瓶、HP + 10 血瓶 × 2、MP + 30 魔法瓶 × 2、圣杯。

ラクシス城迹

用回复魔法可轻易干掉浮空的恶灵系与不死系敌人，并取得 Key × 2。在全是喷火机关的房内要利用大回避（口、X、X）。

宝物：魔法棒、HP + 10 血瓶、MP + 30 魔法瓶 × 2、MP + 10 魔法瓶 × 2。

在尽头，**ミハエル**找到了失踪的**アレナ**，临死前她让**ミハエル**取回了魔剑。

异界への洞穴

用雷魔法在右边剑形机关下使用，机关会开，沿路得 Key，开红门即过。

宝物：LV2 地雷魔法书、HP + 30 血瓶 × 5、MP + 10 魔法瓶、HP + 10 血瓶、HP + 30 血瓶、圣**なるペンダント**、LV3 回复魔法书、圣杯、古代之石板。

尽头见到**ガーデイアン**并得到天魔剑。

魔界边境

宝物：魔法棒、HP + 30 血瓶、MP + 10 魔法瓶 × 2、MP + 30 魔法瓶、HP + 10 血瓶。

PS：取引购买物品。

魔界都市

向上，向右一直走取得 Key。

宝物：圣杯、MP + 30 魔法瓶、HP 全回复血瓶。

PS：取引所交换物品。

异形の森

掉到最下层可由树洞爬回来。

宝物：HP 加血瓶 × 4、圣**なるペンダント**、HP + 30 血瓶 × 2、魔法棒、古代の石板、MP + 30 魔法瓶。

PS：可去取引所回复 HP。

永远の迷宫

前篇：用雷魔法打击大厅剑状机关。左行，依次踏机关开门，再回大厅用雷魔法击开关，再向右，返回大厅二层放雷击机关，正门才会开启，进入开动机关后向右即可。

后篇：进入另一迷宫后先一直向上，开动机关（上下乱推机关有宝物），再向右得到 Key，开启红门，到达最初的迷宫入口，进正门见到 BOSS。

宝物：HP + 10 血瓶 × 6、MP + 10 魔法瓶 × 7、LV2 火魔法书、魔法棒 × 3、HP + 30 血瓶 × 4、MP + 30 魔法瓶 × 1、古代の石板、圣**なるペンダント**、圣杯、HP 全回复血瓶 × 2、MP 全回复魔法瓶 × 3。

BOSS **クロセル**：与第一次打法相同，几乎不损血就可解决它。

BOSS 邪龙**ダハーカ**：它飞起来时是无敌的，只有在着地瞬间才有攻击判定。

BOSS 邪龙**ダハーカ**（变身）：其攻击方式很单一，打击其头部最为有效。

战败了邪龙，天魔剑发出了强光，**ミハエル**也见到了自己的姐姐，一切都结束了。灭龙士的故事也落下了帷幕……

文/×林　　责编/PERFECT

请作者与本刊联系，告知真实姓名，以便发放稿费。

游戏业的战争

——任天堂VS索尼之泥沼战争(下)

文/马场宏尚(日) 译/刘飞扬



上期说道，九十年代初，家电业巨头SONY公司试图凭借硬件技术的优势与任天堂合作，开发主流机种，打入游戏业。SONY的如意算盘是制作兼容机，利用任天堂丰富的软件资源。任天堂尽管很看重SONY的硬件技术，但自己在游戏业的王位岂容他人觊觎，一场纷争在所难免。

本期将揭开游戏战争序幕，两个巨人伙伴反目成仇。任天堂突然背信弃义，单方撕毁合同，将蒙在鼓里的SONY逼入绝境，其手段之阴险绝无仅有！然而，在游戏业一贯称王称霸的任天堂这回可要失算了。SONY毕竟实力超强，遭受暗算的伤痛反倒激起了它的斗志。磨刀霍霍的SONY，准备大打出手。

☆整垮索尼?!任天堂变心了

就在发布PS的第二天，索尼接到了一个突如其来的消息：任天堂竟与同样有CD－ROM专利的菲利浦签定了商业合作协议，任天堂的CD－ROM机将与菲利浦共同开发。发表这个协议的记者招待会就是在这次的家电展示会上。

在索尼看来，任天堂的这次变心实在是太突然了。就好像在众目睽睽之下婚约对方突然毁约一样，没有比这更屈辱的事了。

两家公司的关系也随之降到了冰点以下，几乎是不可能修复的。

但在世嘉推出CD－ROM机“MDCD”后，事情好像又发生了变化。

92年1月。索尼再次表示有意发卖超任的兼容机，任天堂也宣称将与索尼协力开发搭载CD－ROM的游戏机。

92年春。索尼USA旗下的软件公司宣布了与世嘉美国法人相互提携的关系。如果想一想现在世嘉与索尼的关系，则不免有一些讽刺意味，对这次合作，被称为“玩具界贵公子”的世嘉美国法人代表汤姆·卡兰斯基在接受记者采访时曾高奏凯歌道：“我们将与索尼的艺术家们联手。尽管在PC界有许多关于多媒体的讨论，但我们并不只是‘纸上谈兵’。而是要实际做出东西并卖出去。”最后，他还这样加了一句：“独裁的时代已经终结！”很明显，这是向任天堂的挑战。

据说，这次提携是索尼对任天堂背信行为的报复。但与世嘉的兴奋不同，索尼的反应却是十分暧昧。为了照顾任天堂的感情，索尼首脑在提携关系发表前曾给任天堂山内溥社长写过一封信，内容大致是：“这只是软件公司与游戏机厂商缔结的普通契约，对与任天堂的关于开发CD－ROM机的合作协议没有任何影响。”

同样有消息说，索尼与任天堂基本合作的修改工作已经完成，关系的修复告一段落。

92年10月1日。《日经新闻朝刊》刊登了这样一则新闻：任天堂与索尼共同开发CD－ROM兼容机，任天堂将于来年8月发售。几乎同样的新闻还可以在《朝日新闻朝刊》上看到。无论哪家报社都是像报道明星的婚礼一样，以祝福的口吻盛赞着任天堂与索尼的“卿卿我我”。

然而事实又如何呢?此时的索尼已经决定无限期推迟“PS”的开发，索尼音乐娱乐公司的软件开发小组已经解散了。

☆“做不出软件！”索尼的焦急

还不知道婚约者已另有新欢时，索尼不仅进行了硬件开发，同时还在进行相应的软件开发。

此前的索尼已经有索尼音乐娱乐和文艺索尼等子公司参与了很多软件的开发制作。也许是由于其嫌恶玩具的本性，索尼一直是通过代理人进行代理开发。缺乏热情是其未制作出大作的原因。但是这次的索尼可与以往不同，以索尼音乐娱乐公司为中心组成了一个开发小组，并投入了巨大的资金。

这时的任天堂一边与菲利浦推进合作关系，一边还在准备从背后捅索尼一刀，使“PS”被扼杀在摇篮中。

索尼与各大“第三方”软件公司联系，希望它们能够帮助制作“PS”用软件。但是此时，任天堂的“圣旨”已经传了下来，因此没有一家大软件公司敢接受索尼的请求。

就是在这样的条件下，索尼音乐娱乐公司坚持进行软件开发。“PS计划”的负责人由号称实力NO.1的音乐制作人氏担任。尽管有的相关人员不无讽刺地批评：“他对游戏一窍不通，害得我们费死了劲。不过也难怪，他是给山口百惠作音乐的嘛”，但从这里也可以看出，这下索尼音乐娱乐公司是动真格的了。另一方面，起用顶级人材也说明这项计划的资金之庞大。

当然，方法与以往相比并无太多变化，即通过代理人委托相关的软件设计人员。这是因为公司内部懂一点游戏的人可以说是“皆无”。就连主程序设计师也起用的是临时人员。

但是资金是绝对充足的，这样就可以召集一批超一流的人材。其中，包括曾制作了PC初期游戏杰作“ZONE”、“MOON BALL”的有“3D演算天才”之称的马克·富林顿氏(日本人)。

☆制作费高达五亿日元的“幻之软件”

以马克为中心，“PS”游戏的第一款《フォルテッサ》的开发工作紧锣密鼓地展开了。

制作器材上也投入了大量的资金。先引进了此游戏开发的专用CG制作机，接着又购买了电影胶片的连续模拟转换机，光工作平台就新置了数十台。

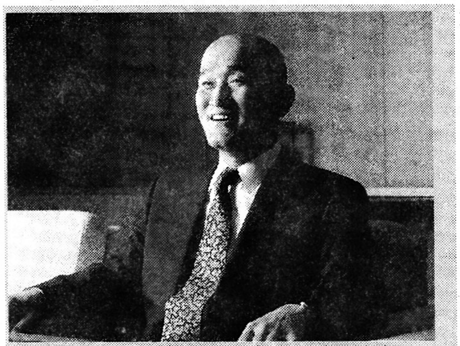
索尼音乐娱乐公司仅在此软件上就使用了五亿日元，20人的小组奋战了一年才终于完成。可惜的是，由于“PS计划”的中止，《フォルテッサ》最终无缘与广大玩家见面。但据亲眼目睹过这款游戏的相关人员介绍，如果《フォルテッサ》那时能投放到市场上，那么从那以后的所有游戏都将一下子达到现在的水平。更有一位当时参与制作的设计者以怀念故去恋人的语调对我说：“就算有人为《フォルテッサ》这样一个游戏而特地购买主机，我想也

是可以理解的，打个比方，就好像能在家进行迪斯尼的明星之旅一样。”

据说《フォルテッサ》的完成版社内用DEMO使用了星球大战的主题曲作为背景音乐。我想，开发小组的成员们一定是在雄壮的奏鸣曲中怀着紧张的心情公布这个作品的。

☆将索尼玩弄于股掌中的任天堂的阴谋

索尼与任天堂间的攻防战大致持续了半年时间。在这期间，原本与索尼约定了合作关系的“第三方”软件公司也都相继溜走了。


任天堂董事兼广报室室长——今西弘始

真正决定了索尼失败下场的是，任天堂已与菲利浦合作完成了CD-ROM机的试作品。

CD-ROM机本应由索尼开发并供给任天堂，但是任天堂一句话也未说就自行决定与菲利浦合作。不仅如此，还不许制作兼容任天堂版的“PS”CD-ROM机。也就是说，“PS”只可以使用超任的卡带部分，不能使用CD-ROM部分。

只要任天堂的CD-ROM机一发售，那么一定会有丰富的软件，这些软件却不能用于“PS”。

又有谁会买那样的机器呢？就算《フォルテッサ》再优秀。即便是有能力购买一体型机的人，恐怕绝大多数都是先买超任，然后再等待任天堂的附件吧。

☆崩溃的“PS”计划

此时的索尼就好像是被捅了的马蜂窝一样乱成了一锅粥。简直是一场恶梦！

每个游戏都需要专门的转换器，天方夜谭！这样的话还能叫兼容机吗？首先成本就会很高。就好像给MD装上转换器玩超任软件一样。有这么做的人吗？

这样一来，索尼就不得不撤销“PS”计划

索尼音乐娱乐公司在《フォルテッサ》之后紧接着又制作了一款由斯皮尔伯格同名电影改编的游戏《HOOK》。必须发售，因为不光制作费用，索尼还交了大量的版权税。负责者只好含着眼泪将其交于超任发售。本应作为CD-ROM出现的《HOOK》在卡带上发售就不得不忍痛割去CG画面，给人感觉就像跑了气的啤酒，再加上索尼在软件界的无名，因此发售完全失败了，连5万份也未卖出。

Machintosh PC用游戏的大作《スペースシープ・ワーロック》也预定将移植到PS上，作者约翰·斯潘还为此事曾多次来到索尼音乐娱乐公司。另外，当时的人气漫画《沉默的舰队》也被列于计划之上。索尼计划由哥伦比亚电影公司将其改编为电影，并在电影上映前后进行游戏软件的发售。

最终，由于PS计划的撤消，索尼音乐娱乐公司损失的金额不下15亿日元。

“对于索尼来说15亿根本不算什么损失，只是一次实验罢了。”听说有的索尼的领导这么评价。但考虑到当时家电业整体不景气，这么说我想只不过是顾及颜面罢了。

就这样，任天堂为了保住自己的市场而使出的这招必杀技从根本上动摇了索尼的多媒体战略。

索尼音乐娱乐公司当时租借了青山双塔大厦的三层。

谁能想到，这些现在没有桌子、撒满纸屑的屋子，竟然是当年众多顶级设计者为了实现“PS”计划而出入的梦一般的战场呢？

☆看错索尼真正实力的任天堂

当索尼与任天堂的关系正处于“剪不断，理还乱”的状态时，任天堂发布的发售兼容机的新闻在日本和美国都好像“一石激起千层浪”，不仅任天堂，就连索尼也收到了数不清的问讯电话。

但是，随之而来的就是索尼方面传来的愤怒的声音。10月1日新闻的提供者完全是任天堂，14日的新闻也是以美国任天堂在当地发布的消息为内容写成的。这样，无论哪个消息都是任天堂在没有与索尼打任何招呼的情况下单方面发表的。

任天堂这么做的目的到底是什么呢？一些了解内情的人告诉我，任天堂采用的是牵制竞争对手公司的“操纵信息”战术，即在N64发表前也有所耳闻的对其他公司牵制的老一套做法。

美国任天堂透出口风的10月13日正是世嘉MDCD在美国的发售日。这么做，一方面可以使话题不集中在彼方，另一方面等于是告诉消费者“我们公司将推出性能更好的机种，现在买别的公司的产品可是要吃亏的呦。请大家再等待一阵”，不仅可以提高自家产品的期望值，还可以使其他公司的产品销量下降。

任天堂在超任时代也使用了这一策略，一边说“游戏的娱乐性与硬件性能没有关系”，一边却在世嘉的MD发售日公布的一个月后发布了超任的发售日期。但是，世嘉在发表的同时还对外公布了MD的规格样式，而任天堂却是在一年以后才公布规格样式。这时的任天堂，已对MD进行了彻底的分析研究。真正发售，却是又过了一年。“操纵信息”是任天堂的老把戏了。

MDCD发表后，92年1月的“关系修复报道”也极有可能是对世嘉的牵制策略。很明显，那时任天堂已没有诚意与索尼的“PS”计划进行合作，但是索尼与10月不同，仍然被蒙在鼓里。明知如此却仍面不改色地将索尼卷入假发表中的任天堂可谓“心黑手毒”。

在10月的新闻发布会上，索尼大概也察觉到了任天堂的用心，以强硬的口吻指出：“连兼容机的规格样式还未达成一致，就在这个阶段发布事实上不可能的发售时间，你任天堂这么干我管不着，但为什么要使用索尼的名字？”直到这以前，索尼对这位生意上的老客户、拥有巨大软件资产的游戏界的垄断者任天堂采取的都是小心翼翼的态度，这时终于不得不撕破脸了。


SCE制作部部长——宫田敏幸

面对被激怒的索尼，任天堂的回答显得游刃有余：“出不出兼容机是你索尼的自由。”对此，索尼虽未正式宣布中止超任兼容机计划，但表示“PS问世的可能性几乎为零”。

可以说，到了这时候任天堂“搞垮PS”的阴谋可以算是大功告成了。

但是，任天堂错误地估计了索尼所拥有的真正实力。

现在，在游戏界PS已成为了事实上的“主导机种”。索尼的这个计划正是从任天堂的单方面毁约开始的。**（待续）**

●对本栏给家用机玩家带来的不便编者深感遗憾，大家看不懂天某也奈何不得。打街机方能看天书。

VF3限定技

南京 王劭

攻防严密，系统很多
动作优美，手感好极

霸王塾

天语：有的高手认为本栏前期登的技巧太弱，本文作者练VF3已两年，VF系列已三年，他要求爱好者"请看我的连技"。然而作者忽略了循序渐进之原则。下面全为DC版，稍不同于街机，"部分资料来自美国网站"，既有高难技又有限定技，虽不够全面，但编者会将全人物的限定技补齐。欢迎多样化的格斗投稿。

●以下连招中的⇓出法可酌情以↘↘(按住)，即"韩国步"来出，否则可能连不上。尤以影丸为甚。
●有些连招不是越快越好，应注意时机和节奏感。

■结城晶：

1.←↓P+G>→E>P+K+G.←↘P+K.←P(崩云双虎掌)

2.←↓P+G/↓P+G>→→K>P>↘K+G.→P.←→→P+K

3.←↓P+G>在高处时，有以下选择

①⇓→P+K>→→K>→E>P>修罗霸王靠华山(爽！)

②→→K>↘↘P>修罗霸王靠华山

■影丸：

1.←P+G>⇓→K>→P>G>P>G>PK>→⇒K(G为收招)

2.←P+G>⇓→K>PPK>→⇒K

3.←P+G>⇓→K/←K+G>PP←PK/(→↓↘P>↘K)

4.←P+G>在高处>⇓→K>P>G>PPPK>→⇒K(G为收招)

5.贴壁时：←P+G>↗K+G>(PP←PK)/(P>↖K+G)

6.贴壁且VS AOI时：←P+G>→↓↘P>P>←K+G>↖K+G

7.贴壁且VS AOI且在PAI场地最高处，有如下连技：

←P+G>→↓↘P>PKG>PP←P>↓K+G>→⇒K

(注：PKG中G为收招，收AOI80%HP)

■用下述人物VS相扑时，有如下连技(**初学者禁**)：

1.杰夫里，有：↙P+G>→→K>←K>↓P>←↘PP(注意节奏)

2.里昂，有：↘P+G>→K>↓K>⇓→P>⇓→P>→P>↓KK

3.影丸，有：→P+G>前冲半步>↘K+G>↓P>←K+G>↖K+G(注意节奏)

4.如果是洛，且在相扑背面，有：←←P.↓K>↓KK⇓KK+G

5.舜帝：↘P+G(已至对手身后)>↓↘→P←P>PP>←↘P

天语：本游戏精彩绝伦，DC版日本销量42万，值得一练。

又简到了什么境界

一日，小天天翻了翻某期FAMITSU，发现PS版EX2+的攻略。大抵是讲如何进行SUPER CANCEL的，但其中也对指令输入技巧进行了再归纳。主要还是卡普空系的简化法，如"按键后的松键=按键"之应用等等，但万万没有想到的是，无论是蓄力系还是"下前"系，也可以进行指令融合了，如"←蓄→拳>←蓄→←→拳"直接输入"←蓄→拳←→拳"即可，"↓↘→拳>↓↘→↓↘→拳"键入"↓↘→拳↓↘→拳"也就足够了。

以上是必杀>超杀时的SUPER CANCEL输入技巧。至于"松键=按键"，则只在通常技>必杀技连携时要用到，"↓↘→按=按↓↘→松"，"←蓄→按=按←蓄→松"，具体例为↓拳(按住)↘→松，等等。

不禁想到ZERO2是否可以如此简单应用。经试验，用这种方法进行SUPER CANCEL是不能实现的。

感觉上EX就是一个"连续技大观园"，与街霸前代相比，不但直接强化了连续技，连指令输入法也有所进步。

EX2+中设置了一个技巧练习模式，每个角色有16个连续技可供研习。应该说这些技巧中的一部分是很有挑战性的，掌握住它们，即可完全体会本系列的魅力，并使自己的POW↑。当然，对于简单些的技巧，更应做到随想随出。

EX2+的系统有四大块：目押、抵消、超级抵消、EX抵消。其中值得留意的是EX抵消，此段期间内为发挥最大效果，请在EXCEL终了之际使出超杀>超杀。

下面是一些角色的A或B级连技注意事项。

■KEN/15/A级：最后两段是"裂破>神龙"，这两段如何SUPER CANCEL关键是神龙拳的出招时机。只要在升龙裂破发出后肯落地过程中行将着地的一瞬，快速准确地输入神龙拳的指令，待前段一落地，神龙拳指令刚好输入完毕。这样便可用神龙拳继续打击正浮在空中的对手。类似问题还有魔头歪嘎的第16技/A级，其最后两段的输入技巧与肯的这招是一样的。

■隆/14/B级：这是街霸EX玩家所必须掌握的基本课题。这一招(鸠尾碎>蹲中K>波动>真空波动)用到了前面讲到的指令简化输入。后三段只需↓K↘→拳↓↘→拳即可。春丽第16技/A级的最后两段与之类似，"霸王天升脚>千裂脚"同样是超杀指令与必杀有重复部分。



绘图：朱卫强

要大力练习连续技

■盖尔/15/B：蓄力系简化输入的应用。倒刺儿>连环倒刺儿，为了能够连上，第一段只能用↙向蓄力，表达为↙蓄↗踢>↙↗踢。JACK第15技/A级的最后两段同理。

■桑吉/14/B：他的两种超杀一为"大踩"，一为"终级原子弹"，当"大踩"被对手防住时，在敌硬化解除的瞬间如能恰到好处地使出"原子弹"，命中概率非常大，桑吉可从身心两方面给对手造成伤害。具体为，"大踩"踩到第四下时，对手肯定还在防御，但你从这时开始左手的摇把就要转圈，两圈后对手反应稍慢则必被摔。另一个摔投型人物达朗，其第13技/C级，"大抡>超绝鬼神弹"，"大抡"抡到第二段时也要开始转圈。总之，此类人物就是要避免在两个超杀之间产生停顿，输入时机要求特别严格。须多加试验。

我是天尊旗下SF门下KEN的首席弟子。SS版"DRACULA X"，主角ALUCARD，15小时48分32秒爆机，地图完成率211.2%即"ALL"，只有26级，所有魔器收集完毕，剑魔80级，妖精40级，半妖40级，骷髅50级。我近日苦练"御意见"葛木亚矢，快出成绩了。我还要练骨头和雄狮。(湖南湘潭 冯星刚)

→↓↘格斗天书↓↘→

●最喜欢的栏目是格斗天书。谁说有不喜欢的栏目我就揍谁！封面红通通的看了就不舒服。（广东电白 张一舟）

霸王塾

小天天主持的高打乐园

KOF99 的“名人”　上海 李学军

●莉安娜的空中 D 极强，还有超强连技如下。

近身 D(1HIT) > 耳环爆弹 2(←↓↙D) > 走近少许 D > →B > V 字锯(待对手倒地起身后，炸弹爆炸)，此招可一发逆转。

近身 D(1HIT) > 耳环爆弹 2 > ↓蓄↑C > 重力风暴(↓↘→↓↘→A/C)。对电脑时电脑防不住，对人时也一样（只有用一种方法逃脱，请大家想想）。莉安娜的这招新超杀有时有意想不到的收获，这招击中后伤血飞快，血槽暴减，爽到极点。本人曾用这招 MAX 版把敌人从满血打到只能挨一下重拳的地步，本人正在研究，已有了一点头绪，三次能使出一次，如有哪位高人知晓的话，请指点在下。

●我完全搞不懂 SNK 为何要制造这么个角色，堪称无赖，怎么形容都不过分，日本 KOF99 第一人用他竟然无敌。我不想说了，我说的也只是全勋赖中之凤毛麟角，希望其他高手在电软上发表对此人的高见吧。

●香澄：又是一个无赖，当身技什么都能挡，逆向攻击也是一样，超重当(↓↘→↓↘→A/C)横穿整个版面，大概只有蔡能跳过来，稍不慎，形势全跑香澄那儿去了。另一超杀↓↘→↘↓↙←A/C 更是上、中、下段都挡，只要你敢来碰一下保证让你爽到极点，MAX 版更甚。此女区区几个动作伤血超多，想想坂崎良、金家藩等大哥的超杀 HITS 数，真是委屈他们了。空 D > C > →A > 龙卷枪打(↓↙←A) > 各种追打/超重当，接 MAX 超重当应是她最强的连技了。

●八神：弱了那么多，但使用率尚可。百合折(逆向) > B > →A > 三段葵花/(→A > 八稚女)。百合折 > 唤特瑞 > 八稚女 > 八稚女击中后一会儿，特瑞会用能量喷泉将对手击到空中 > 看准时机接八稚女，八稚女如是 MAX 版那就酷毙了。

●援护上，很多人都挺好用，但我又要提到藤堂香澄，说她是最赖的当之无愧。唤出她后她会不断地挑拨，你的能量会耗掉一颗多，如果你忍不住，过早地来攻击她，恰恰上了她的当，她会捉住你并扔到空中。利用这个机会可接各种追打，亦不缺少无限连击。

97、99 杂谈　北京 赵庚

■97 为什么越来越火?

本来 99 年 10 月之前还没有几个人知道鬼步，但现在已经传开了，人们都在练习，想像 96 那样无限连。近立重拳 > 屑风 > 八酒杯指令 > 重拳 > 屑风的技巧，前提条件是不能有超杀能量珠，否则就真的发不出八酒杯了。此法虽不难但真要练会还真不容易。不知为什么，打关时对手是大蛇很好连，但打别人时连鬼步都出不来，有些人以为此法只可打大蛇，其实真正练会了是打谁都行，对人战时也依然可行。为什么？因为我在 99 国庆放假期间曾被一位高手连了七个重拳 > 屑风，再 > 重拳 > 八稚女，我就是跟他学的。除他之外，我真正亲眼见过能够无限连的，只有两个人，本人最高纪录才三个（所谓无限连是到对手晕点或己方有能量珠时止）。鬼步后也可重拳 > 梦弹 1 段 > 葵花。

97 一些很少人会的连续技在下面。

1. 莉安娜：超重击(COUNTER)或威武军刀后可接驳任意超杀。(限版边)

2. 特瑞：能量补充 > 轻碎石踢 > 上升击。(版边)

此技除我之外未见过任何人在街机上连出来(MAX 态除外)，没见过的人都说此招连不上，其实碎石踢击中敌人时机正确便能连上，确切点儿说，碎石踢应慢些出，在那个“再慢一点儿对方就会落地而不会被击中”的时候击中对手（MAX 时只需稍慢少许就行)，便可连接。

3. 八神：打对方背部时重拳后可打满两段梦弹，可惜在梦弹后除八稚女外不能接任何招。但此招必须直接打，在百合折后也连不上。

4. 玛丽：①限陈可汉、两个克里斯。回身真落打倒对手后，不用在版边也能接驳垂直飞箭(空发) > 掠夺。②角落里俱乐部飞镖打倒对手后可接玛莉掠夺。

5. 草雉京：对方在角落时，MAX 版大蛇雉发出后按住键，可将敌人用身上的火轰飞后再用大蛇雉攻击，得到 4～7HIT 效果，而七十五式. 改后则不会用身上的火烧着对方。可是七十五式后若用下轻拳解招（和特瑞无限连击同理），便可烧着对方，但最多只能到 6HIT，如果身上的火烧了 4HIT，则后面 3HIT 的大蛇雉不会击中。

以上是我和其他几位同好对 97 的研究，请广大玩友放心练习，全部招式切实可行。

■99 杂谈

一、关于空中追打：

都说 97 空中追打比 98 强，玩过 99 后，发现 99 的空中追打比 97 有过之而无不及，下面是一些实例。

1. 安迪：击壁背水掌 > 上面(↘A)1 段 > 超破裂弹(版边)，在 97 中所有浮空技在追加地面攻击后对方在往下落时，没有被攻击判定，而本作可以。

2. K'：第二盾后可连接乌鸦咬/热动/一分钟，如果用援助攻击打飞版边敌人更可用 2～4 次第二盾再接上述招式，而在 COUNTER MODE 下第二盾可无限连击。

3. 全勋：空中用↓B 特殊技击中对手后可反复用空中↓B 无限连击，如果对手在角里，连几次后还可连超杀凤凰天舞脚（3～4 次后，双方将消失在屏幕中）。

4. KING：在 97 中，惊异玫瑰在角落里可接重龙卷踢，本作中也能，而且当自己有三格超杀能量槽时，可反复用惊异玫瑰无限连击。

关于不可防御技如下。

WHIP 的跳重拳打点低时，对方防御不能；蔡宝健的跳重拳打点低时，第三段时不可防；麻宫用超能力球 > 超级精神透，对方防不住第一个飞行道具；八神用暗勾手 > 屑风及琢磨用虎煌拳 > 翔乱脚也是一样的效果。再有，全勋的太极破、蔡宝健的→A、琢磨的猛虎无赖岩都是一招破防的招式，在 CM 态可接超必杀技，而蔡宝健除 MAX 超杀外，任何状态下都可接。

当己方援助角色为：草－1、2，真草雉、八神、全勋、坂崎良、金家藩、蔡宝健时，可利用指令投空发使对方防不住援助攻击。而当援助角色是玛丽或镇元斋时，除此法外，可用空发弱攻击令对手不可防御。

（作者赵庚，江湖上人称 TERRY）

●DC 射手 2000.1：一记超难度射门得点 359，回放彩虹，望能封神。（北京张哲，E－mail：zhangzhe@263.net）●最绝的是三国战记，本人单打时可用诸葛亮一命通关，最后的分数是 568700。咋我们这儿 2 台 99 中的一台加三星后是 A，爆后无时间槽？而另一个星满后血槽左边框内是 POW！（广西 HZL）

“鬼步”传，笑开颜

大家对 97 中的无限连杀一定记忆犹新，特别是特瑞那招曾被人列为“禁招”。如今 97 仍是经典机台，很多人还在不断研究。以下便是由多名高手共同研究出的惊世成果：八神庵的“鬼步”。

“鬼步”即像鬼一样走路，即双脚不动而人物能向前移动，就像是“飘”过去一样。由鬼步就能产生自 KOF96 以来失传已久的八神无限连杀——“屑风 > 重拳 > 屑风 > 重拳 > ……”。别说不可能，真的有这招。出法即是在“屑风”过对手时，输入→↘↓↙←→ A/ C，八神就会迅速飘到对手面前，此时对手还处于防御不能状态，再输入“重拳 > 屑风”，再出鬼步，如此反复，即可形成传说中的无限连杀了。

这招看似简单，但做起来奇难，最关键之处在于掌握出招的时间与时机，简称“时汇（间 + 机）”。建议一开始先练习用暴走八神出鬼步，他走鬼步速度有够快，比较明显，比普通八神给人感觉更酷。另外，在“←A + B”后滚中，也能使出鬼步，不过动作不明显且不实用（有些像 KOF99），但可以作为一项基础练习。鬼步的最大特征就是走得比平常快一些，当你看到一位高手使用鬼步无限连杀时，一定会发自内心由衷地惊叹——

太有型了！所以，为了让周围的人为你昏倒，大家苦练鬼步吧！最后祝大家早日练成，神行天下！！

另附送一套一击至“晕”的连续技：

跳 D > 站 C > 屑风 > 鬼步 > 站 C > 屑风 > 站 C > →A > 葵花三段 > 晕点。（注意：对某些人物时鬼步后接不上“重拳 > 屑风”，原因尚不清，如韩国队的一大一小）

在福州已学会用鬼步走路的 曲晨（特别感谢外号“金渣”的玩友）

漫画图解 ~克拉克&八神庵援护连续技~



①“铁球大回转，去死吧！”“哼，就凭你？”（八神流古武术百合折）

②“呀！”——闪光发射！嘞！啪！

③“去吧！”（克拉克）——“是时候了！”（八神）“哇啊！哦哦哦……”

第七种连续技

图文并茂/四川南充 柴舟一号

笔者以为，援护型连续技的思路应是将援护代入连续技而非以援护启动连续技产生的追打。

①飞行道具接援护攻击产生的连续技。如：（相距较远时）八神弱“暗拂”> 马克西马“我本无情”> 八神前冲 MAX 祈爪楛，此类技还可变为“软”连技，即当飞行道具逼近对方时，对方若也以飞行道具相抵，此时放出援护，亦可成功。如不知火舞的此类技巧，（相距较远时）花碟扇 > 红丸“发电者”，琢磨、特瑞之类同样适用，前提是需用自动追踪型援护配合。

②逆向技接续援护攻击产生的连续技。实际上是发动援护角色后利用其攻击的时间差形成“二打一”。如：（己方版边，相距对手较近）真草“大蛇雉”发动 > 红丸跳逆攻击 > 蹲重拳 > “大蛇雉”援护攻击 > MAX 雷光拳，此技中二阶堂跳起的时机很重要。此类援护还有拉尔夫、包、镇元斋等人，且拉尔夫可在对手未被击飞前继续追打，如，（相距较远）拉尔夫“援助幻影”启动 > 八神百合折 > 拉尔夫“援助幻影”> 八神站重拳 > 梦弹 > MAX 八稚女。这类的援护若配以投技角色可令对手困惑，其他角色在援护发动后则要绕到对手身后方能成为防御不能技。

③通常技接驳援护攻击产生的连续技。最酷的一种。如果说前面二类技巧是利用援护产生多变的战术，那么这第三种就是“双人大气”类的大杀伤力攻击，华丽而难成功。

（对手不在版边）八神百合折 > 克拉克“闪光发射”> 八神前冲至敌身后待机发出 MAX 版祈爪楛；

（对手不在版边）二阶堂红丸逆向低位重踢 > 特瑞“灌篮喷泉”> 二阶堂 MAX 雷光拳（此技若对手蹲姿更易成功）；

可在逆向攻击后作出此类援护的角色非常多，但关键是逆向时的打点要低。目前仅发现八神百合折和京“奈奈落”较易成功。相信此类技巧还大有文章可做……

看到这里，不知各位有无觉得，使用援护型连续技时不仅要熟悉援护角色的性能，而且对距离感的把握也十分重要呢？不光是许多援护角色在特写距离才能发挥最大能力，己方所控角色的攻击距离也十分重要，差之毫厘也许会酿成巨大破绽。笔者以为，训练在实战中对“距离”和“时机”的控制，都是“高打”之根本，如同武林中的手眼身法步，这一点在三维对战中尤为突出。

最后举几个特定距离才能发挥威力的援护的例子：真吾“请打我吧”启动后若在小于画面 1/ 3 处接触对手，便无法抱住发挥作用。八神八酒杯若不是连撞带“酒杯”全数命中便无法追打，因此与对手距离要近。还有不知火舞、由莉、WHIP、全勋、蔡宝健等人若不接触对手便无法使之浮空。再有玛丽、东丈……

●我人民大学附中初三，喜 SS 版 ZERO3，以下小成绩不成敬意：SURVIVAL 模式∞BATTLE 项：99WINS，24 分 43 秒 41，812500pts，LEVEL6。（韩文科）

●我欲在道场“纵情跳跃”，天师勿怪。98 年 1 代全员（含 4 隐）HARD 通关。99 年 2 代完全打破，MIX 级，258400 打死 PANDA。（湖北宜昌舞王 韩春霜）

STRIKE 连技

湖南大学 BAO

KOF99 中很大一部分连技是围绕援护展开的，这类技巧一般具有限制条件多、复杂、杀伤力大的特点，因此熟练掌握之是成为高手的必备条件。而 STRIKER 由其自身的特性、使用方法，可分为四类。

一、攻击发动型：

以援护攻击作为连续技的起始动作，后面的攻击必须在援护击中后才成立，特点是突然性、快速性且判定均较强。典型 STRIKER 是罗伯特、KING、真吾。

注：下文中的"版边、近版边"通常指对手，COUNTER MODE 简称 CM，ARMOR MODE 简称 AM，SUPER CANCEL 简称 SC。

■K'：近版边 > 呼罗伯特 > 站 C >（扳击 > 第二盾）N 次 > 热动

近版边 > 呼 KING > MAX 热动 > 向回跑 > MAX 热动（一击必杀）

近版边 > CM > 呼安迪 >（扳击 > 第二盾）N 次。此为无限连，利用"第二盾"的浮空追击达成。

■二阶堂红丸：近版边、CM > 呼罗伯特 > 站 A > 站 D > 弱雷韧拳 > 跳↓D > 重雷韧拳 > SC 雷光拳（不发动 CM，则"重雷韧拳"一段取消）

■特瑞：近版边、CM > 呼罗伯特 > 站 C > 弱碎石踢 > 站 D > →A > 弱能量波 > SC 高轨喷泉（小个子会打不到）

近版边 > 呼 KING > 站 C > 发动 AM > 闪避攻击 N 次 > 升龙（一击必杀）

■东丈：近版边 > 呼罗伯特 > 站 C > →B > 弱旋风拳 > MAX 史上最强之低踢（对手晕点）

■舞：近版边、CM > 呼罗伯特 > 蹲 C > ↘B（1HIT）> 龙炎舞 > SC 凤凰之舞 > 强龙炎舞 > SC 超必杀忍蜂（第一次龙炎舞后对方应正好浮空）

■良：近版边 > 呼 KING > 站 C > 发动 AM > 闪避攻击 N 次 > 虎炮（一击必杀）

■罗伯特：呼 KING > MAX 霸王翔吼拳 > 前冲 > MAX 无影旋风十段脚（类似 K'第二式，关键搓招要快）

这一类援护的特点是抓住对手处于受创硬直的每一瞬间进行较大破坏力的追击，"快与准"是原则。限于版面，其他人再说。

二、攻击接续型：

在连续技中起着承上启下的重要作用，还往往能使自己不能再追击的对手重新产生被攻击判定。香澄、良是其中的代表性人物，有他们在，往往能形成一击必杀或无限连。

■K'：近版边 > 跳 C > 站 C >（扳击 > 第二盾 > 前走两步 > 呼香澄）N 次 > 热动（一击必杀，关键是划线部分要走到对手身后）

■京－1：近版边 > 空中 C > 站 C > →A >（七十五式改 > 前走两步 > 呼香澄）N 次 > 强胧车 > 暗拂（一击必杀）

■京：近版边 > 空中 C >（站 C > 七十五式改 > 前走呼叫香澄 > 向后大跳 > 重铄铁）N 次（重铄铁后必须在收招同时按 C，就可形成连击）

上式的变形为：版边、CM > 空中 C > 站 C > 七十五式改 > 前走呼叫香澄 > 后大跳 > 重铄铁（1HIT）> SC 大蛇薙

呼叫香澄要把握好呼叫的时机，太早不能使对手再次浮空，太晚也不行。其实拥有打击浮空技巧的选手都可以一试，说不定会有惊喜。

■坂崎琢磨：版边 > 空中 D > 站 C > →A > MAX 龙虎乱舞 > 呼良 > 弱翔乱脚（一击必杀）

■八神：近版边 > 百合折 > 站 B > 屑风 > 站 C > 琴月阴 > 呼良 > 屑风 > 站 C > 八稚女

■拉尔夫：版边 > 呼良 >（击中后）空中 C > 蹲 C > MAX 乘马机炮拳 > 呼良 > 超级阿根庭投（一击必杀）

■WHIP：版边、AM > 闪避攻击 N 次 > 呼良 > 普通投（D 键）> 蹲 A

■香澄：己方在版边、CM 亦可 > 灭身无投当身成功 > 站 C > →A > 龙卷枪打 > 呼良 > 普通投

■金家藩：己方在版边 > 逆向飞翔脚 > 站 C（1HIT）> 霸气脚 > 站 C（1HIT）> →A（2HIT）> 蹲 A > →A（1HIT）> 凤凰脚 > 呼良 > 普通投

呼叫良的技巧特征：对方倒地，己方可自由行动，虎煌拳击中倒地的对手后，即可追击。

这一类 STRIKE 连招并不单纯要求快，但一定要看准。

三、二者兼备型：

也有一些援护攻击的特征并不明显，可说是同时具有前两种类型的特征，代表 STRIKER 为八神、特瑞、拉尔夫等。

■K'：版边 > 呼庵 > 弱乌鸦咬 > 普通投（C 键）> 普通投

■马西马：版边 > 呼庵 > 站 C > 系统 2 > 翼碾 > 马克西复仇

■真吾：版边 > 呼庵 > 八酒杯空中击中对手 > MAX 外式．凤鳞 > MAX 外式．凤鳞（一击必杀）

■坂崎琢磨：版边 > 呼庵 > 八酒杯空中击中 > 暂烈拳×3 > ↘C（暂烈拳前两次只能击中 1HIT）

■克拉克：版边 > 呼庵 > 站 C（1HIT）> 机炮拳 > MAX 奔袭投掷

■香绯：版边 > 呼庵 > 闪里肘皇 > 闪里肘皇．贯空 > 万泊后宴 > 呼庵 > 前冲 A > MAX 真心牙

呼叫庵的连续技关键在对手第一次倒地时，身体变蓝时可以追击。

■京－2：逆向 D > 呼特瑞 > 毒咬 > 前冲 > 鬼烧

■庵：百合折 > 呼特瑞 > MAX 八稚女 > 前冲 > 弱葵花×2 > MAX 八稚女

特瑞的能量喷泉会将对手击飞，可追击之。

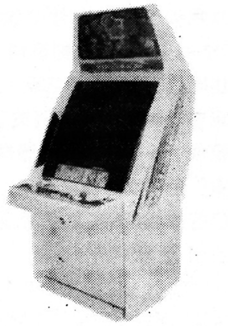
■特瑞：近版边 > 呼拉尔夫 > 站 C > 拉尔夫击中 > 跳 D > 站 C > MAX 能量喷泉（跳 D 应在对手落地之前瞬间击中）

■莉安娜：双方分处画面两端、CM > 耳环爆弹 1 > 呼拉尔夫 > 拉尔夫击中 > 重威武军刀 > 粉碎者 > SC V 字金锯

■包：近版边 > 精神力球 DX > 呼拉尔夫 > 击中后 > 精神力球 DX > 呼拉尔夫 > 前冲 > 精神力球 SP（这一招要求双方靠得较近，只是对手是否会吃你的第一招呢？）

四、辅助型：

不直接攻击对手的一类 STRIKE，用于回复、消耗对手能量等等，如雅典娜。我声明一句，分类只是为便于阐述，不一定精确，一位援护角色的主要使用价值在哪里，便归为哪一类（我是将不属于一、二、四类的统统归为第三类了，偷懒心理）。STRIKE 的作用不仅仅用于连续技，也可牵制对手、回避对手攻击等等，但这不属本文讨论范围，不再赘述。



街机玩家后盾。
欢迎来信交流。

天师兄，我乃"疾如风，静如林，凯旋声中高打行"的广东林凯。天津李琳玩友都上了榜（编者注：1804700，K84），我很激动。我是 2－7，213 万多，K84，一周翻是一雷不放，加 1 万，140 万多。铁力宏 2－6，199 万多，他没我会吃金块。98 我们七枷社 71 万多，99 仅 431 点，请登 99POWMAX 态连技。

对“拆、改、修、鉴”有所实践的玩家,可投稿“科普”

责编天师忠告:以下文章仅供读者参考,各位切勿盲目动手!

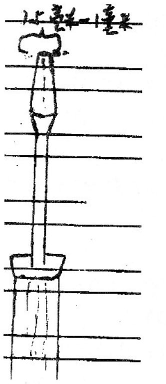
GB 拆解参考例

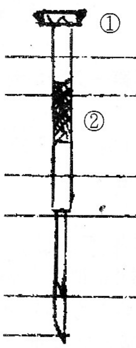
南昌江琦、上海彭文辉、长春 DRACULA 等读者对一些 GB 友人不能卸下 GB 机三边螺丝而感到焦急。他们都已强行开启 GB。不过编者认为这种三边螺丝还是应当用专用工具轻松开之为妙(有些电器是六边的,更要命)。对于 GB 卡带上的六花螺丝,更要用专用套筒工具,而不宜用尖嘴钳硬来,以防将扣旋坏。

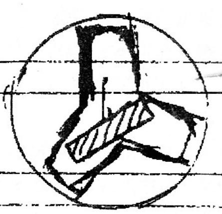
●如果用普通改锥,则需要打磨,江琦是将普通小型一字丝刀的“一”部打磨至 1.5~1 毫米宽(下左),然后强行开启●彭文辉是用市售的盒式“微型平钳旋凿”,即修表用小改锥(下中),开 GB 时他提到“还要一把老虎钳”配合:先把机体放平,把平钳正确放入螺钉缝中(下右),最好是两人合作,一人先用来将平钳部位①按住,一定要用力压紧,否则可能毛损螺丝或平钳。再用老虎钳紧紧夹住部分②,其中①处的人必须保持平钳垂直,拿老虎钳的一人要慢慢转动平钳。感觉螺钉有松动即可,但一定注意用力均匀。

彭读者还说,FC 或 MD 的十字导电橡胶也可用于修复 GB。他建议玩友不要轻易丢掉废旧手柄。

●而来自长春十一中的 DRACULA,其工具是自制的,他开 GB 的 6 颗三边螺丝时,将指甲挫稍事修改即能伸入三边螺丝的一边,然后“慢慢转动”就行了。而开六花螺丝时,他是去了五金店的。







↗这种螺丝就是为了防止乱拆,可我们偏还要拆。



↗指甲锉头部形状。

GB 恶毒病例

●我买了一台 89 版万信厚机,说明书上明明写着要用 DC6V、0.7W 的电源,而我怕麻烦,就用家里的 3V 电源试了一下,没想到也能玩!于是就用它玩上了,开始的时候还好,过了几个月后,我玩游戏时突然画面消失了,我便关机再打开,发现屏幕上有四条粗线(只这四条,无图像),且喇叭也没有声音了,这是怎么回事?还有我想看一看 GB 内部,我跑了好多五金店都没有三角型口的改锥,不知龙哥有没有,有的话我寄铁去请你带一个。(湖北汉川 孙皋)

我们一直在强调电源不要让 GB 过载,电压不能太大电流不能太强,没想到你来了个“物极必反”。前次不是提过用 3.6V 即可将就吗?可惜你这个变压器不是劣制的,否则额定 3V 实测 4.5V,就不致出毛病了。长期低压,屏幕加速老化过程,最终导致罢工。

走出薄机电源困境

我是一 GB 迷,到目前为止一共使用过 15 台 GB(不是吹泡),4 台彩机,1 台光机,4 台薄机,6 台厚机。所以我对 GB 的认识与感情不一般。在我的 GB 坏了时,我发现主要有以下几种情况:

1.薄机的外部接口经常坏掉。本人在本市老福山 79 号的帮忙与实践中共发现 9 例,此病在贵刊上也看过好几次。具体病态如下:①在使用外电源时突然断电尔后又可游戏,这是机内一保险装置起高压保护作用。②即在突然断电后再无法用外接口游戏,这时有两种可能,其一为保险块已烧断,其二是外接线路已烧坏。下面介绍修理方法。

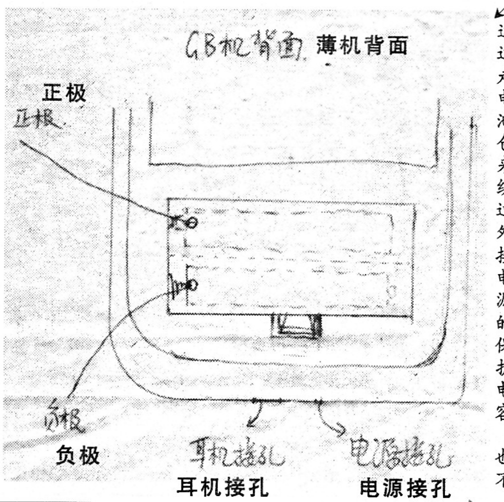
第一例没什么大伤害只须停用所谓 3V 电源(实为 5V),否则会烧坏主机。

如果是例二那就麻烦了。这时大多数玩友会求助于 BOSS,则结局又有 3 种。①老板心好为你修好。②(老板本色)以垃圾价收购你 GB。③痛哭流泣滚回家中(开玩笑)。

言归正传,碰到二号病例请按下步来作。(南昌 江琦)

(编者注:作者表达欠佳,DRACULA 按以下方法执行电源保险被烧毁的薄机运转良好。警告:电源电压不得超过 3V。)

①先用剪子把电源(变压器)接头部分剪掉,用打火机烧掉一段电线皮,只留下里面的电线。为区分正负极,可把正极线稍长于负极线,一般负极线在 1~1.5cm 足够,正极 2~2.5cm 左右。②打开电池盒,把负极接在弹簧上,用 1 节 7 号电池压住,把正极接在另一头,同样用 7 号电池压住。不要将电池的正负极装反,否则电源会不起作用。③开机,如果无画面,只听见一阵噪音,那便是正负极接反,将导线正负极改正过来便是。如果正常开机,那恭喜您成功了。④装好后,可以用电池盖压上电源线,防止脱落,如认为不美观,可像我一样,在电池盖上钻两个小孔,上面一个,下面一个(注意小孔应靠近电池盖的左边,请见下图),把电线从中间穿过去,再用电池压住。当你完成以上工作后,就可以随心所欲的玩了,不用担心半道儿断电了(中途停电除外)。



↙通过走电池仓来绕过外接电源的保护电容,也不是万全之策。因为电池一般不会产生高压过载,如果通过电池仓来接『变压』器,薄机对『变压』再也起不到保护作用,不出事则已,再出事就不是烧电容了。

STG(射击游戏)：SHOOTING GAME 的缩写。将敌人以武器攻击的方式——击落就是 STG 的最大特色。由于射击游戏的规则浅显易懂，因而倍受好评。STG 游戏大致可分为横版、纵版和 3D 射击游戏三种。

游戏类型进化讲座 NO.3



STG 的变迁

编译/1944、PERFECT

编者按：游戏业的黎明期，射击游戏和动作游戏两强鼎力。可以说所有的资深玩家都是在“小蜜蜂”和“火凤凰”的陪伴下与游戏结缘的。但是随着其它游戏类型的冲击和射击游戏难度不断增高的趋势，STG 在超任中后期就迅速没落了。此后虽然主机的性能不断跃进，但 POLYGON 等新技术并未令射击游戏得以复兴。下文将简要介绍 2D STG 和 3D STG 的特点和各时期的代表作，与读者共同回顾射击游戏的发展历程。

主要游戏发售年表

1984.11.8/铁板阵/FC/NAMCO

对空、对地的武器区分系统首次登场的纵版射击游戏。隐藏角色的设定一时间成为热门话题。

1985.6.25/Star farce/FC/HUDSON

追求乱射爽快感的纵卷轴 STG，其自动连射设定具有划时代的意义。

1985.4.17/太空侵略者/FC/TAITO

STG 的始祖，在卷轴系统出现之前，所有的 STG 都是以它为原型的开发。

1985.12.11/1942/FC/CAPCOM

至今仍有续编面市的系列作品的第一作。据说本作是系列中在制作方面最严谨的一款。

1985.12.19/テグザー/FC/SQUARE

史克威尔仅有的 STG 作品之一，驾驶变形机器人在迷宫一样的版面中前进。

1987.9.25/沙罗曼蛇/FC/KONAMI

和“太空战斗机”具有相同世界观的 STG，横、纵卷轴交互出现，能够两人同时游戏。

1988.3.23/R－TYRE Ⅰ/PC－E/HUDSON

使 PC－E 一举得到普及的名作 STG，被称为“FORCE”的副武器设定极富个性。

1988.12.9/太空哈利/PC/NEC

PC－E 上最初的 4M 软件。

1989.3.31/究极虎/PC/TAITO

难得昏天黑地的射击游戏。拥有和“究极”一词相应的难度。

1989.6.15/THUNDER FORCE Ⅱ MD/MD/TECHONO

八方向卷轴和横向卷轴交替展开的个性作品，Ⅲ代为只有强制卷轴的游戏。

1990.3.23/冲破火网Ⅱ/MD/电波新闻社

操纵战斗机的 3D STG，移植作品中最出色的大概要算 SS 的“SEGAAGES”版吧！

1990.3.30/重装机兵雷诺斯/MD/日本电脑系统

有着流畅情节的射击作品，能够自由选择装备来完成任务。

1990.7.27/IMAGE FIGHT/PC/IIREM

来自街机的移植作品，能够最多装备3

2D 时代的 STG
一射击游戏的黄金时代

可以说 STG 的历史也代表着游戏业界的黎明期。78 年，由 TAITO 推出的“太空侵略者”席卷了整个日本。第二年，NAMCO 的“小蜜蜂”也登上了历史舞台。同一时期，日本漫画周刊“COLO COMIC”开始连载“街机厅的风暴”，它令许多中小学生也投身到了刚刚兴起的 STG 热潮中，STG 的热度得以更上一层楼。

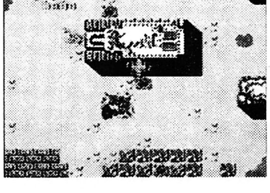
进入 80 年代，STG 逐步摆脱了原始的固定背景。81 年的“紧急起飞”(Scramble) 实现了最初的横向卷轴，并有了对空对地的武器区别。地空武器区别的系统此后被许多 STG 所沿袭。83 年由 NAMCO 出品的“铁板阵”也因此而大受好评。其后又出现了“1942”、“星球大球”等纵向卷轴的 STG 名作，纵向卷轴也呈现高速发展的趋势。

另一方面，横向卷轴 STG 的发展则是以 85 年的“太空战斗机”为契机的。其类型性和 POWER UP 的概念为其它的横向卷轴射击游戏奠定了基础。在这一年中，同样倍受青睐的“兵蜂”也发售了。它不仅成为了风靡一时的射击游戏，还为近况不佳的 KONAMI 带来了转机。

80 年代初期构筑了稳固基础的 STG，在 80 年代中后期迎来了最耀眼的鼎盛阶段。期间诞生了大量体现硬件机能和制作者才华的令人怀念的作品。86 年中，“沙罗曼蛇”(KONAMI) 以及搭载

究极虎

把画面上的敌人一扫而空，最早导入“保险”设定的游戏，高度强化的武器升级系统也是本游戏的特点。从这款游戏开始，许多射击游戏中的敌人都开始了“暴风骤雨”化的攻击。不管这种高难度的 STG 是好是坏，但它无疑是现在街机厅中 STG 游戏的雏形。



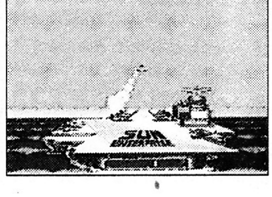
R－TYPE－∑ 2

把“太空战斗机”的世界观更加前卫化的作品，充满生物感的恐怖使这款游戏获得了很大成功。当然，由于攻击类型强化而产生的高度战略性也是不可忽视的特点，但是其系统并未派生出其它作品。



冲破火网

追求飞行 SLG 真实感的射击游戏。从实战味十足的空中缠斗到空中加油，整个游戏充满了高度的真实感。但由于操作系统复杂，令许多玩家都无法充分体味到其中的乐趣。



购物系统和任意卷轴的“幻想地带”等顶尖作品一一登场。一时间，STG 作品的销量激增，成为了仅次于动作游戏的热门游戏类型，而青少年执着于 STG 的热潮也成为了一种日本的文化现象。

当然，新兴厂商的活跃对于 STG 的火爆同样有着不可忽视的作用。87 年，东亚 PLAN 公司发售了“飞翔鲛”，其中“避弹”和“保险”等系统确定了日后纵向卷轴 STG 的基本形态。另外，当时还是无名小辈的厂商 IREM 也借助“R・TYPE”的威名一跃成为业界的知名厂商。

其后的 88 年，“太空战斗机Ⅱ”大获成功，但这也成了 STG 这一游戏类型爬升至顶点的瞬间。其后的 STG 游戏伴随着难度的飙升和 RPG、SLG 的完善逐步走向了衰退。

“星球大战”所开创的 STG
—SEGA 为 3D STG 带来巅峰时代

3D STG 的鼻祖当属 83 年 ATARI 推出的“星球大战”。它最早导入了线框系统，而当时街机上的主流还是“铁板阵”那样的 2D STG。

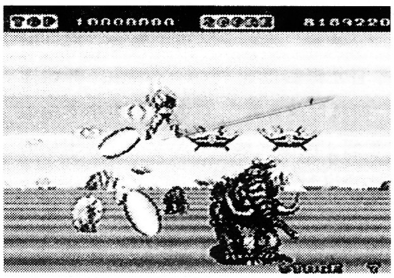
3D STG 的第一次巅峰是由 SEGA 开发的体感系列所开创的。86 年的“太空哈利”、87 年的“银河战机Ⅱ”等大量名作都是在这期间从 SEGA 手中诞生的。

多边形 STG 成为 3D 射击游戏的主流是从进入 90 年代开始的。86 年的“STAR BLADE”是 SEGA 公司“银河战机”的小型化版本，这款游戏使 3D STG 迅速得到了普及。93 年，由任天堂开发的“星际火狐”也在超任上发售了，凭借超任的人气，多边形 STG 终于成为家用游戏机上又一被普及的游戏类型。

与 ACT 同样的厄运
—32 位机是 STG 彻底没落的时代

随着 RPG 等游戏类型的如日中天和玩家对于游戏信息量增加的需求，以及 STG 变难不变质的传统路线，曾经无限辉煌的 STG 也遭遇了 ACT 的同样厄运。虽然 PS、SS 也有彩京等厂商推出的优秀作品，但其号召力和销量都无法与同级别的 RPG 和 AVG 相提并论。而且街机厅中射击机台的减少也是不争的事实。尽管一些大牌街机开发的枪械类射击游戏看似来势凶猛，但却没有一款最终成为轰动性的大作。说不定 90 年代初期多边形 STG 的热潮将要成为 STG 最后的繁荣了。如果 STG 要想迎来复兴的话，大概就要依赖 DC 和 PS2 的强大机能来完全移植或者提升街机上的体感 STG 吧！不仅如此，STG 与其它类型的融合也必不可缺。

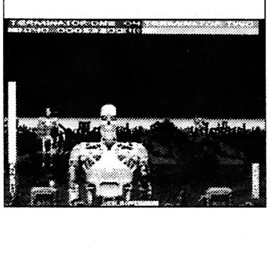
最后，让我们这些通过“龙魂”和“沙罗曼蛇”等早期 STG 初识游戏界的玩家共同期待 STG 的复兴吧。



↑看完 ACT 和 STG 的变迁史，你是否有这样的疑问：难道令单纯系统大受欢迎的时代真的一去不返了吗？

T2 The Arcade Game

典型的家用机枪械类射击游戏。在对应光线枪的射击超任游戏中是完成度极高的一款，画面流畅且音效火爆。游戏改编自同名电影，推出后便一炮打红，迅速占领街机厅。后推出 GB 版，改为光标操作。



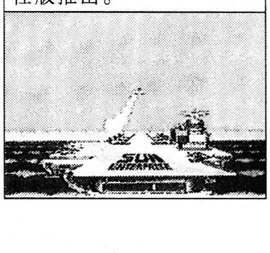
星际火狐

星际火狐”仿佛预示着未来的 PS 和 SS 中将出现大量的多边形 STG。通过内置 Super FX 芯片弥补超任机能的不足也是划时代的创举。从现在的眼光来看，虽然游戏画面的流畅性还稍显不足，但与超任上的同类游戏相比也算是超水准的制作了。



致命执行
（リーサルエンフォーサーズ）

枪械射击游戏的保留节目，SEGA 开发的“VR 战警”等游戏也被视为其制作思想的沿续。虽然用手柄也能操作，但厂商却专意将专用光线枪同软件同捆发售，其精益求精的精神可见一斑。其后还有超任版推出。



个蓝色和红色武器舱，难度相当高。

1990.9.7/截击者 X/MD/Hot・B
与改造昆虫军团进行战斗的 STG，可以使用对地和对空难两种特殊武器。

1990.11.2/鲛！鲛！鲛！/MD/东亚 PLAN
分为三种弹药并能分别进行 Power up 的 STG。与“究极虎”一样拥有强力的保险。

1990.11.30/极上 Q 版・沙罗曼蛇/FC/KONAMI
KONAMI 人气角色大量登场的豪快 SLG，在系统上和前作接近。

1990.12.21/太空战斗机Ⅲ/SFC/KONAMI
来自街机系列的第三作，系统增设了 SFC 版的原创版面。

1990.12.21/武者阿雷斯塔/MD/东亚 PLAN
有日本式城堡等出现的 STG，作为 COMPILE 的人气系列游戏，前作在 SEGA 的 MARK 上制作。

1991.8.2/空牙/MD/日本 TELENET
前身由 DATA EAST 制作的街机游戏，采用减血制，能通过强化部件来 POWER UP。

1991.11.29/雷电传说/SFC/东映动画
POWER UP 系的豪华 STG。人气作品“雷电”系列的最初的移植作品。

1992.2.28/魂斗罗精神/SFC/KONAMI
以阻止艾利安侵略为主题的动作类 STG，有以喷火枪为主的各种武器设定。

1992.3.13/钢铁帝国/MD/HOT・B
以蒸气时代的世界观使大量玩家倾倒的 STG，系统上采用升级制。

1992.7.10/战士之刃/PC/HUDSON
在 92 年日本游戏大赛上使用 STG 的，有 2 分模式和 5 分模式两种设定。

1992.8.28/闪电风暴 FX/MD-CD/日本 TELENET
使用 MD-CD 的街机移植作，可以说是把 CD 媒体的特征进行了最大发挥。

1992.9.29/Sky Mission/SFC/KONAMI
操纵多翼机去完成各种任务的 SLG 成分浓厚的 STG，以 3D 视点进行空战。

1992.12.18/重装机兵乌尔肯/SFC/美塞亚
由大宫软件制作，凭借其作品的厚重性而举世瞩目的作品，是最初获得成功的以机器人作为自机设定的作品。

1993.2.12/棉花/PC/HUDSON
有 Girl-Game 味道的 STG，魔法使棉花使用各种宝物进行升级。

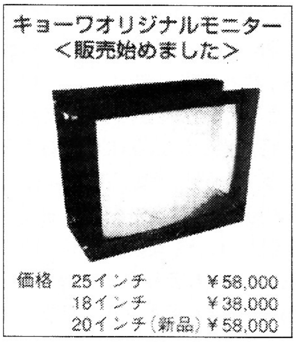
1993.3.21/星际火狐/SFC/任天堂
内置 Super FX 芯片的多边形 STG，凭借 16 位机就能制作出这样的作品，不愧是任天堂啊。

1993.3.26/Pop'n 兵蜂/SFC/KONAMI
只有 SFC 上才有的原创作品，作为 STG 的兵蜂系列走到这一步，已有英雄迟暮之感。

1993.4.23/沙漠打击・海湾作战/MD/EAV
以中东为背景的攻击直升机的 STG，大概是受海湾战争的启发吧。

●天语：游戏机玩家是影音发烧友中的重要组成部分，也是最前卫最有资格使用索尼牌监视器和金榜牌监听器的那部分成员。虽然我们的资金和经验远不如别人那般强大和丰富，但编者愿以热情来为后来者开路！

RGB MONITOR



家庭用最高级显像

街机管➡监视器

只缘身在发烧中

天语

一、彩监的定义是什么？采用什么成像方式，"点阵"或"矩阵"？所用屏幕是特制的吗？

答：彩监的显像原理与电视和普通电脑彩显相同，属阴极射线管。

造成彩监、彩电、彩显三者有所区别的原因是它们的用途不同。彩监是专业领域的视频终端，视频信号由其他器材提供，彩监只是负责还原图像；彩电则可接收有线/无线电视信号；彩显与计算机图形工作站配套，用来作CAD和彩色制版。

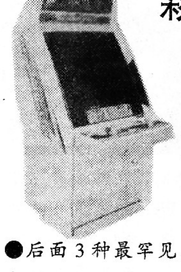
"三彩"的分界似乎呈逐渐淡化的趋势，其中的彩电在有限的程度上能够充当另二者的角色，加之彩电厂家的非法宣传（如"全媒体全数字"之类），大众感到迷惑。其实数字技术还未成熟，目前再高级的电视也得接收模拟信号。

日本的电视技术可谓非常先进，反倒没有"全数字"的炒作（其技术比我们领先三年左右）。拿索尼来说，无论多么高级的电视，在分类上都归于KV大系之下，属于民用产品；而监视显示器，索尼以KX系来区分，市面上一般见不到，要到专门店去买，电视台、控制中心等场合使用的索尼纯专业不对外机型，功能更多更强，但级别不变。

才推出的29寸售价13800元的中国版精密显像贵翔，使用了DRC数字技术，是少见的一种彩监级民用电视，因为其价格相对低廉，所以在专业度上你就不能要求太高。

彩监之所以高贵，主要表现在它所使用的高清晰彩管（即HI VISION管）和厂家为之设计的专业电路上，这样一来用户便可随心所欲地调校图像画面。还有就是彩监的扫描频率可达33.75K，用来精确显示起550线的3D画面（如DC或更高级别的游戏机）是非常合适的。

二、街机的屏幕是普通彩管还是特制的？彩监的效果与电脑显示器、街机、100HZ彩电相比，哪一种最"养眼"？电脑或电视如果用RGB输入，可否达到或超过彩监的图像效果？



←至精至密。顶级在此，

●后面3种最罕见。毋需求证，街机是一切专业显像的最高级，它最养眼，彩监也无法与之相比。

彩管能接受的视频信号

1. 射频（RF）
2. 复合视频（AV）
3. 亮色分离（S）
4. 分量视频（50/100Hz）
5. 31.5KHz RGB（VGA）
6. ANALOG RGB（21PIN）
7. DIGITAL RGB（电视台）
8. 基板RGB输出（街机）

显像管价格昂贵，档次区分甚严格。SEGA街机的彩管有一部分要由专业工厂特制，以显示高端基板输出的3D图像。国产街机的彩管无一特制，一概普通电视彩管，加上国产街机扫描器的质量不过关，基板输出的高质图像无法被还原出来。而SEGA BLASTCITY（极品）、NAMCO宽大型、NEO CANDY这三种经典机台的显像能力则是有口皆碑。

论效果，街机＞彩监＞100HZ彩电＞电脑显示器。

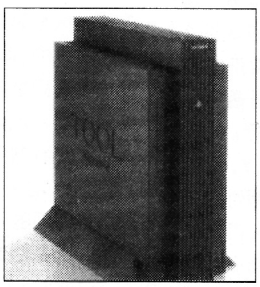
想让家用机"养眼"，关键在于连线。KX彩监配世嘉原装RGB线（SS要用到20针中的9针），玩街机移植游戏时，以战警1、ZERO2等为例，凡得见专业神威者莫不惊诧：红的竟是那样红、绿的竟是那样绿、蓝的竟是那样蓝，纯得让人心醉。天下之大，亦不曾想有如此艳丽颜色。但索尼将RGB输入的画面完全控制，玩家不可自行调校，特点为：亮度极高，显示黑白二色时相当完美，画面绝无半丝半毫闪烁，图像边缘绝无半点虚影，色彩层次的深浅变化被惊异地再现出来。这就使游戏者的双目得以真正放松。基本上，彩监与最高档街机都是采用HI VISION管。

KX纯监玩VF3TB，使用莲花端AV线，画面有不易察觉的闪烁，各色层次感健在，黑色强大，但红色欠佳，急忙动用HUE（绿）和PICTURE调校。好在DC是高清晰高发色讯源，其在彩监的表现底蕴深厚，一番调整后，感觉AV线的输出效果达到了它所能达到的最高境界。

举世公认的、具备极其高品质的逸品，正是索尼牌监视器。它的画面就像一幅画一样，其精密度可称为"画面之王"，对细节部分的描绘蕴含着神韵，令人赞叹不已。那是毫无夸张渲染之必要的、透明度相当之高的、极其清澄易见的优秀影像。尤其是黑色的表现，丰满而恰到好处，由于均衡机能采用伽玛校正及DC校正，能够自由自在地对黑色进行微妙调控真是令挑剔的游戏机玩家倍感欣慰。　（评民用监视器PROFEEL 16×9：KX－32HV50）

三、贵刊广告中有彩监、纯监两种，哪种才是龙哥说的那种"COLOR MONITOR"？普彩改RGB效果，可否与彩监做比？

应当是纯监，即KX系专业级。"彩监"泛指有多组AV（S）和RGB端子的KV高档型号（超级特丽珑管），因此这些"彩监"都是电视接收机。普彩改RGB后，效果会马上提升，待本刊介绍改法后，读者会了解一些视频基本原理。





↗天语个人认为，将游戏机竖放是一个毫无新意但又颇令人感动的做法。大家实际使用PS2时，就能体会到"有效利用空间"的便利了。但PS2不像其软件开发器那样竖放时"形体对称"。较之530线的DVD，游戏机确实太"专业"了，不得不配彩监（笑）。

●本页答二连浩特 陈永刚，长春 胡光，等读者

文:扬州 王昊/责任编辑:天师

电软科普教程



第二讲
图像和音响的内幕

图像与音响是游戏的外在表现,优秀的游戏无不具有出色的声光表现。十多年来,在游戏的内涵并未有很大进步的同时,图像与声音的表现力却有了天翻地覆的变化。在我们赏心悦目养耳之余,去看看它们的内幕吧。

小学美术课里就讲过,红、黄、蓝是三原色,它们互相搭配可以调出任一种颜色。现有的一切图形显示器也正是采用这种原理,不同之处在于三原色为红、绿、蓝,也就是常说的R、G、B。屏幕上任一个像素的表现都可以用不同比例的R、G、B光相混合之后产生。显然,R、G、B的数值越多,调配出的色彩就越丰富越接近自然。在机器内部,R、G、B的值是由一组二进制数表示的。比如分配给R8位,则可表示$2^8=256$种红色,再各分配给G、B8位,相混后则产生$2^{24}=16777216$色,也就是常说的24位真彩色。一般认为这与真实自然没多少区别了,但游戏中用足24位的极少,虽然次世代机都提供这一功能。

有了RGB信号就可以直接在屏幕上观看了,不过只有拥有带RGB端子的专业彩监的玩友才能享受到这最原始最纯正的图像。大多数眼福浅的朋友仍要拿普通电视作显示器,所以得转成电视信号才行。先转成色差信号(一路兼容黑白的亮度Y,二路去掉亮度的红、蓝色度C,这时能够对应三孔色差端子和Y/C分离的S端子),再变成一路复合视频信号(即可对应AV端子),再加上声音信号后变成全电视信号(对应RF端子)。每一步转变都伴随着信号失真,各种端子质量的好坏大家也能看出来了。其中尤以S到AV的退步明显。

图像器材的接线很复杂,比如RBG端子还分21针和15针,后者应用于电脑显示器。新的端子也在游戏机上涌现,DC的VGA就是15针,PS2更拥有对应未来数字高清晰电视的接口呢!要想取得完美效果,最好用专业的BNC平衡插头,而不是常见的莲花头。(编者注:索尼广播级彩监用到。此部分读者若看不太懂也不要紧,今后若有机会将联系PS2的运作进行说明)

电视显示还有一个老大难问题就是制式。目前有N、P、S三大制式,细节参数不同又分了二十多个。大制式不同不能收看,参数不同画面和声音会不正常。中国大陆是P/D制,而美、日是N/M的,加制转后效果就要打折扣了。其实现在任意购买一台29寸彩电,即可自动适应全制式,S、AV端子也都有,省心。老式电视配DC,那可小马拉大车了,买好马也得配好鞍,人靠衣服马靠鞍的道理。

图像的两个基本指标是分辨率和刷新率,现行的电视制式都是五六十年代制定的,相当落后。N制约为525行扫描线,也就640×480,每秒60帧画面刷新,其实只有30幅完整的(编者注:现行N制采用隔行扫描)。怪不得VF3在DC上不如天MODEL3上,画面又闪烁又粗糙。唉,庞大的电视业已经成为其自身前进的最大拖累,害得游戏机也难以进步。电脑就是轻装上阵,升级频繁,眼瞅着往1600×1200上蹦。1920×1080的数字高清晰电视快点到来吧!现在有100HZ电视,把刷新率提高了一倍。向追求视听享受的玩家推荐T、WEGA、FACE。

游戏机的画面同只能被动观看的动画片不同,属于可以介入操控的程序动画,也就是说画面是游戏程序绘制的,而非预先录制的。早期的游戏要内存有限,采用了所谓调色板机制,即从图形库中调出一部分颜色材料进入内存,供同一幅场景使用,就是所谓最大发色数和同屏发色数。绘制时一般将场景分为活动块和背景卷轴,活动块是人操纵的,可以实现复杂的运动,预先做好的背景只是整体性地抽动或卷动。由于技术进步,次世代机都不用上述原理了,R. G. B直接映射像素,用多边形构建模型。但在2D动作、射击类游戏中,活动块和卷轴还是使用的。另外,游戏的并非边绘制边显示,而是绘制好后存在帧缓存中再播放的,这样有利于提高速度。

最后,我们再来看看游戏机的音响系统。

自然界丰富自然的声音如何反映为电信号的过程叫做调制。调制的手段决定着声音系统的好坏。八位机是用一些最简单的矩形、三角形波拟音,电子贺卡和门铃也是这个原理,声音干涩机械到了16位机时代,开始广泛使用调频拟音,即以电波频率的变化来表征声音,调频立体声广播采用同样原理。这期间开始用专门芯片来处理声音,效果大为提高,并且进化到了双声道立体声。直到这时,仍使用模拟音源。到了次世代机后,才开始广泛使用数字音源,即用脉冲编码调制,以0和1来表达声音。音乐CD采用的是同样的方法,每秒分析声音信号44100次,分析精度达16位(把声音分成$2^{16}=65536$级),达到了人耳分辨的极限。效果更好的音乐DVD也问世了,PS2是否有更佳表现呢?

采自真实声音的波形文件效果虽好,但占用空间过大,如全用这种声音,一张盘只能放十几首歌就没地方了。游戏中最常用的是计算机音乐接口MIDI,它是一个声音库,只要输入序号就可以调出相应的声音。只要这个库足够大,声音效果也相当不错。

迄今为止尚未有支持多声道环绕立体声的游戏机。PC游戏里已有了两个标准A3D和EAX,并出现了许多相应产品。游戏机下一部的音响革命必然是引入3D环绕场,图像3D了声音也不能示弱啊?另外,大出风头的杜比AC-3等音响格式是不能用于游戏的,它们只可被动播放,没有可交互性。

哪位玩友追求听觉享受的话,请将游戏机音频线接专业功放再接音箱,比接有源音箱好多了。发烧音响学问可大大的,一根信号线就名堂多多,不多谈了。

(本文一切推荐与广告无关)。

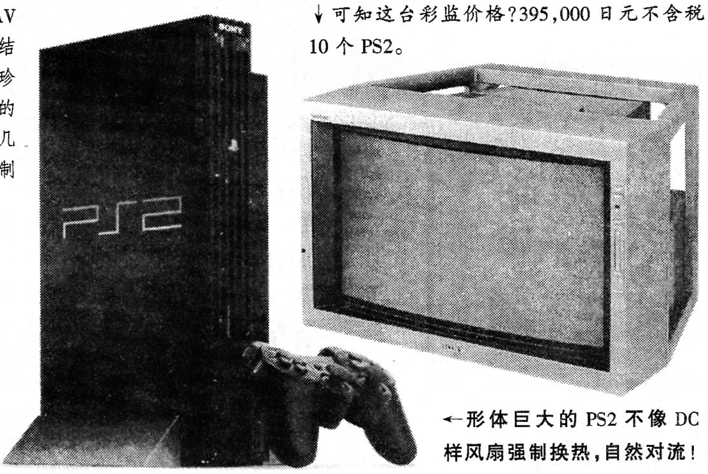


↑这就是PS2画面,NAMCO的山脊V。通过画面我们看出,PS2虽然在一些细节上进行了刻意的修饰,但就整体而言,仍然不能达到抛开现存机种而专美的水平。PS2对软件商的要求的确很高。

●南京江浦县晋浩(JICHE)说:WALKMAN + DISCMAN + MD WALKMAN ≤ PS2。

闯关族是集主机高烧、音响高烧、彩监高烧等AV学科于一身的幸运儿，全伏游戏乃高技术与高艺术的结晶。采用DVD媒体的PS2于本月上市，玩家更应加倍珍惜。万一日版PS2被不法商人改为可读全区DVD盘的主机(技术上完全可行)，则PS2超级光驱的寿命将呈几何级数下降。还望各位谨慎行事，尽量不用PS2看劣制不加密DVD盗版影碟，以免伤机，徒增烦恼。

↓可知这台彩监价格?395,000日元不含税。10个PS2。



←形体巨大的PS2不像DC那样风扇强制换热，自然对流！？

散热与延寿

文:魏勇　责编:天师

■光头不耐用的原因:

我曾有维修VCD影碟机的经验，发现VCD的工作原理和光盘游戏机是一样的，而播放的VCD盘大部分都是盗版，有的质量比游戏盘还差，但VCD机的光头为什么能使用2、3年甚至更长时间呢？原因可能是多方面的，但经过我对激光头的原理与特性的研究得知：激光二极管在温度25℃时的发射功率为3mW，当温度上升到50℃时，光输出下降为1mW，这时光头的控制电路将加大发射功率以保证恒定功率输出，如果光头长期在高温下工作，那么驱动电路将始终用大功率去驱动激光头，时间一长，必定造成光头提前老化。

结症在于此，VCD机由于机壳内空间较大，激光头和发热高的电源板、解码主板等距离较远，虽长时间工作，由于散热良好，所以激光头受热量的影响不大，寿命就能够长一些；而PS、SS采用的是超小型设计，光驱下面是主板，旁边是电源板，它们工作都发出很高的热量，光头在这种空间小、温度高的环境下工作，必然会被大电流、大功率去驱动之，造成提前老化。

■解决办法:

基于上述结论，我做了如下实验，我的一台土星机（98年初购，使用半年后有些盘读不出，调大功率电阻使用至同年底，光头报废)，99年初换新光头后拆开上壳(以利散热)，使用至今无老化迹象。另于99年初购一台二手5501索尼机，发现光学通道很脏，于是将光头拆开，对光头物镜正反面、反光棱镜、激光管表面清洁后，开盖使用至今，无老化迹象。

以上实验“似乎”证明了光头提前老化是由于温度造成的(如有玩友想证实，必须注意开盖后要将合盖开关用胶带粘住，否则光驱不转，另外，要特别注意防尘)。但从科学角度来看此结论是否正确，是否还有其他原因(可能是我实验期间次数太少？)，还望读者指正。另外，对于GB使用专用电源时耳机出现嗡鸣声，此为电源变压器输出的直流电压波纹太大，可能是滤波电容失效或容量太小，可在原滤波电容上并联2200μF电容(内接或外接都行)即可。

“沙啦沙啦”

在PS光驱杂谈时有个“95%以上”，请允许我来谈谈剩下的5%可能性中的一种。

当开机时，读盘有沙啦沙啦的声音，然后就停下不转了，如此反复几次，依然无用的话，请先按“95%以上”的方法先清洁一下光路系统，如还是无用，下法供参考。

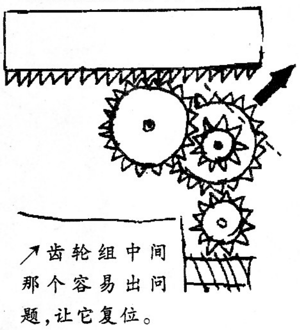
取下光驱上盖后，在光头下方有三个齿轮。通常情况下，不读盘的原因是由于中间那个齿轮卡住了，只要用大拇指向右上方(如图)顶出去便行了。

不过经常这样也有个小小的后遗症。齿轮会变得很松，原因是由于长时间这样，顶住这个齿轮的钢丝(图中虚线)弯了，只要取下左边那个齿轮，接着取出中间的，把里面的钢丝弄直了，就OK了。

本人干脆将光驱上盖也不要了，直接放进主机中，虽然这样不太美观，但有个极大的好处。万一在游戏中途卡住了，只要OPEN，然后－哈哈，妙不妙。

如果有玩友想同我一样的话，就请把那条数据排线用胶布固定在主机上。(上海徐志弘)

天语：前面有赤膊上阵的，这儿又有不戴帽子的。无论怎样，但求有效。我们玩游戏的是万元器材敢用，土陋办法敢想！可说是无法无天了(笑)。



↗齿轮组中间那个容易出问题，让它复位。

PS挺皮实?

据我多次调整自家PS光驱后得出的经验表明光驱驱动功率并非越大越好，如调至极大后仍不能读盘可再调小或许就能读出来了。功率钮(即那个“小电位器”)可左旋转也可右转，不要认为功率被调至“最大”读不出盘就报废了。

我的PS已买了一年零六个月，一年时光驱即出毛病，花钱修玩完只用了两星期，又坏，遂自己修理，靠一把小螺丝刀对着调功率的旋钮左拧右拧使用至今(天语！？)，读动画依旧流畅，玩DDR读音乐数据也很顺。

实际上PS读不出盘主要原因应在盘上，D盘质量有好有坏。好的即使有划伤仍可用，坏的刚买来或许就读不出来。我有一巳出现不少划伤的原版盘，不论何时放入PS都可顺利读出。各位玩家买来D盘如放入机中能够读出来最好快点玩，时间一长不定出什么毛病就读不出来了。

另外PS手柄有时会失灵。我用PS振动柄的摇杆玩生2振动(D版)时游戏会死机。关掉ANALOG后用十字键就不会死机，因手柄为原装所以估计是盘的问题。

实际上PS也是很耐用的。本人PS从桌上摔下过两次。其中一次还没用螺丝固定上盖，掉下后不但上盖摔飞，光驱也从主板上摔了下来而且当时还正在玩游戏。结果是电机上一些部件错位，请一动手能力较强的玩友修了修又正常使用，光头未被摔坏。

天语：机器要放在地上。重要怀旧D版(银碟)请备份。

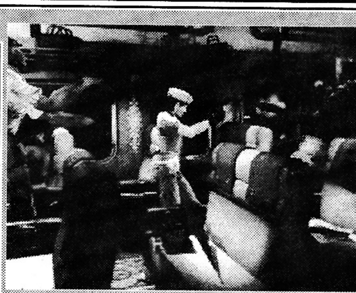
由于多次在贵刊中看见彩京的射击节目，所以我才争风购买贵刊，本人特别喜欢玩彩京公司的打击者等射击游戏，虽未在上海见过1999，但我的1945 II已经打到ALL了，268万。请编辑同志介绍一下彩京公司或其出的游戏及攻略，望贵刊能成全。(上海虹口区虬江支路 邱俊圣)

BIOHAZARD 0（暂名）

生化危机从零开始

卡普空将生化危机系列分成若干部作品，且在不同的机种上推出，显示出该公司欲善待每一部主机之良好愿望。目前继DC版“代号维罗妮卡”收尾之后，N64版“生化0”又回到了系列的原点，真不知道生化的下一部作品该会是什么。

N64 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:未定(卡带容量未定)





责编天师

冈本吉起常务董事，因公司推出的游戏数量大幅增加而变得更加繁忙。

卡普空的摇钱树要在N64上扎根了！

生化系列每一款新作总会解开一些前作留下的迷情，同时又留下了更大的谜。以宏大而感人剧情见长的BIOHAZARD，生1中的一些问题可在生0中找到答案……

全系列在主人公和系统上换了一茬儿又一茬儿，可各代在剧情上却始终保持紧密衔接，基本流程如下：

生0＞ 生1＞ 生3“最终逃脱”（前半）＞ 生2＞ 生3(后半)＞GUN SURVIVOR＞代号：维罗妮卡。

全剧情将围绕着STARS各小队的不同境遇展开。





主人公：瑞贝卡

全名瑞贝卡．简伯斯。从外形看，她身着白色上衣和绿色军裤，头戴贝雷帽，足上一双陆战靴。此人具备深厚化学功底，是前“布朗”小队的成员，其特殊能力相当值得期待。

虽然公开的资料很少，但我们还是向制作者讨了个说法

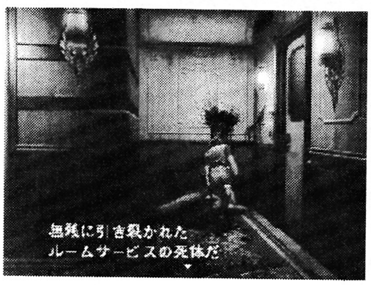
时间是5月11日，地点浣熊CITY郊外，某洋馆中发生生物灾害。人们发现被丧尸攻击致死的女性尸体，随后，目击犬型MONSTER事件发生。

生化危机从此开始。

本作是0代，时间在7月23日。为了追查以上种种猎奇事件，浣熊市警察局特殊工作部队STARS将“布朗”小队派出，没想到，该小队出动后即音讯全无……

生化危机1，时间是7月24日，STARS被迫展开对“布朗”小队的搜索，又派出了“阿尔法”小队，他们在洋馆中碰到了变态的“布朗”小队成员……

生1的故事持续到9月26日，9月28日生3剧情始动……废话少说，还是先来看看冈本先生对生0有何评价。



↗特有恐怖特色，乘务员被丧尸攻击。

■怎么决定要发卖生0的？

想解开1代留下的迷。安布雷拉的存在，如何使“布朗”小队全灭的？等等。

■感觉64版生2是为生0埋的伏笔？

生0的乐趣不可不知，这部作品很适合在N64上制作，它的难度比较适中。

■瑞贝卡背后那个男子是谁？瑞贝卡不是“1”中布朗小队唯一的生存者吗？

这些谜即将判明。

■从照片看故事在列车中发生？

是啊！列车还非常豪华。同“1”中的洋馆相比，本作在时间上要紧迫些。

■生2中的克蕾儿和里昂都是主角，则“0”中的瑞贝卡和那男子之间的关系又是否像RPG游戏中的“PARTNER”？

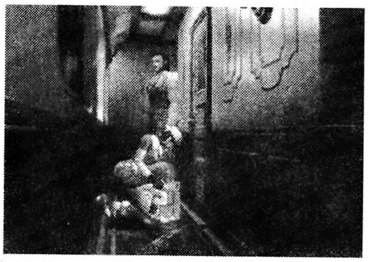
对，更像后者。

■本作在系统变化不少吧？

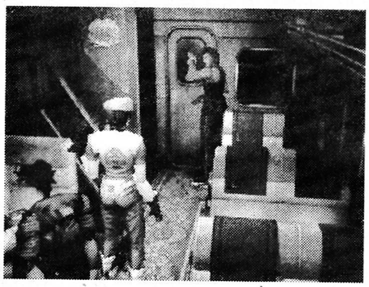
取消了ITEM BOX。与4次元箱不同。

■你还有什么话吗？

N64的玩家一定会感到十分满足。如果有人是真正的生化迷，那他的游戏小屋中可得多摆几部主机了。关于生4，也许正在开发中。



←从箱中取枪。后面的男子很普通嘛！



←男子与游戏系统关系密切。



←对丧尸射击。

●看个某期97几个纪录后实现按捺不住！！！那算什么！？作为一拳皇迷，我也有责任公布一下我的记录，可能不算最好，但绝对是真实的，老板为证。96草、拉尔、蔡一下午连挑26个人，CPU角色78，包括大蛇全体都被选遍了！最后无人挑战才通关。技巧不在话下。（湖北宜昌地区 SPIRIT）

疯狂计程车

美国出租 横冲直撞

本作街机版在美国取得了非常好的销售成绩，玩家的认可程度大大超出制作者的预想，这大概就是本作能够在DC上出现的原因吧！你要不要试一试当疯狂司机的感觉，在美国西海岸的闹市街区中，过上一把瘾？日本各媒体对本作DC版评价极高。

DC　厂商：SEGA　类型：RAC　发售日：2000年1月27日



大幅强化的DC版将迎合在家中游玩的特点

因为本作的街机版是利用NAOMI基板（16兆显存和32兆内存，比DC多一倍）开发的，所以理所当然地被放到制造工艺水平相当高超的NAOMI专用筐体中（该筐体外型前卫紧凑，硬派角架构筑，显示器和基板分开，不在同一箱体中）。CRAZY TAXI街机有一个方向盘、一个倒档（兼大力起步突进档），还有油门和刹车，是一个典型的体感游戏。



↗游戏的绝妙之处在于乘客的身份复杂多样，但无论是绅士、淑女还是新婚者，上了车全都让他变疯狂！但要保证孕妇的安全。

的哥<耽误乘客时间，逼得乘客跳车？不行！>守则

先从司机中四选一，然后开车上街。街上有很多人招手，你想拉哪个就停在他身边，他会自动上车，然后画面出现箭头提示，这时你必须完全不遵守交通规则，只管本着"愈快送到愈好"的原则，按指示疯狂前进即可（本TAXI可破坏街上一切东西）。关键技巧是停车和出发。停得准、起步快，时间就省下不少，然后再尽情破坏一切碍事的东西，将客人在时限内送到绿圈子围成的目的地即得报酬！送完一个再找新客人，只要技术够高，就会加上够多的时间，走遍城市！

DC版特色疯狂大解析：海中走，撞火车，天下任我行！

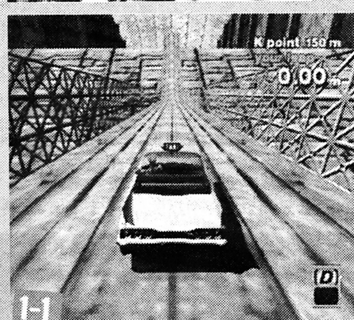


↑美了玩家，却苦了这计程车。

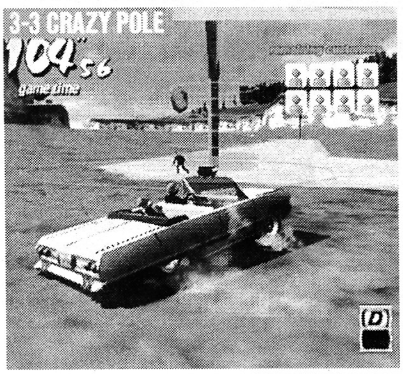
DC版增加了原创路线，左图是海底走行。乐趣正是从怪异地点隐藏着的怪异乘客中来（这时可不按指示前进）！沿铁轨与火车并排走行、高速公路乘客突然上下车、利用马路上的大跳台跳跃……只有你想不到的，没有疯狂司机不敢做的，时间就是生命！由图还知黄出租有若干款，随司机而定。DC版可任意设定时间和难度，难度表现在车流量上。亦有技巧练习模式专供未打过街机者体验。

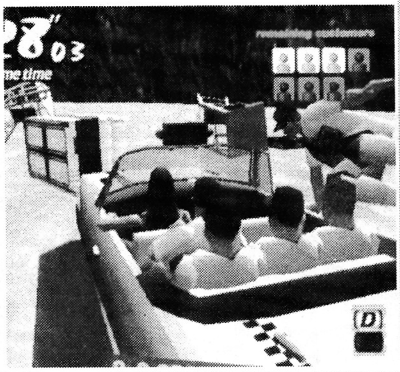


←乘客来了，准备出发！



↑街机上可存储100个好司机的战绩。你在家中若能将技巧练习模式"CRAZY BOX"中的9个小游戏都按条件打通，还有隐藏的高难度游戏挑战，以检验练习成果。





←→一次要带N人，迅速将人找齐！

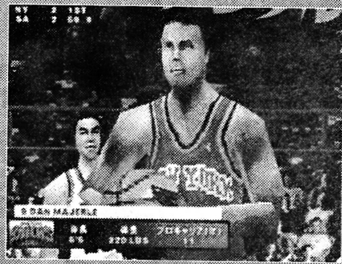
●98难度8：627500，真七枷社。月2难度8，1746800，天野漂。（黑龙江铁力市林业局二中忠心读者任崇宇）
●街机空牙（天语几代!?），使用第三架飞机（俗称），二周目ALL，并创史上空前成绩4200080（准确到个位），第一机2－4，第二机2－5。（北京赵琳）

NBA LIVE 2000

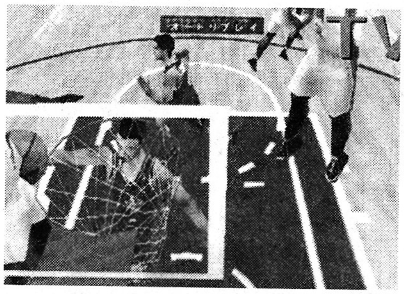
动作真实 表情丰富

EA SPORTS 推出的系列最新作。只是由于去年乔丹的引退，没有了飞人的 NBA 赛场还能否继续往日的辉煌？这一点玩家倒不必担心，乔丹仍然在本作中出现，不过这可能是他最后一次在游戏中登场了。喜欢篮球的朋友不妨留意。

PS 厂商:EA.SQUARE 类型:SPG 发售日:2000年2月(可多人玩)



责编天师 电视转播时的镜头切换也被游戏采用,高度真实



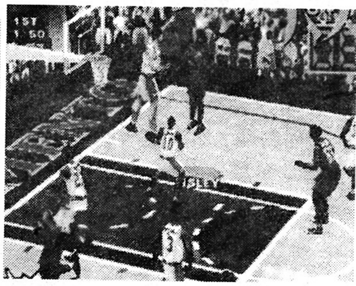
这游戏原为美版，真实再现了 NBA 赛场上的兴奋，最大话题在于迈克尔．乔丹的登场！包括乔丹在内，NAB 全 29 支球队约 300 名以上的选手，全部以最新统计的技术数据和真实姓名出现在游戏中。

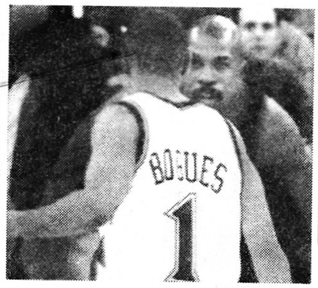
无论是选手的种种动作还是其投篮命中率，制作者均彻底追求真实，就连队员在进球时的笑脸和失球后的恼怒都被考虑进去，赛场上的每一个细节都可以在这款游戏中找到，较之系列前作，NBA LIVE 2000 在各个方面都大幅强化。

特别值得一提的就是游戏中多彩的特写镜头，完全模仿比赛实况，而且大迫力进球还有慢动作回放。

简单易上手的操作和丰富的模式令爱好者欲罢不能

游戏的操作并不复杂，玩家可以玩出各种战术配合并进行超级灌篮和三分球投篮。不过，这些精彩表演却并不那么容易实现，需要多加练习。







←↑动画中的人物都是名角。

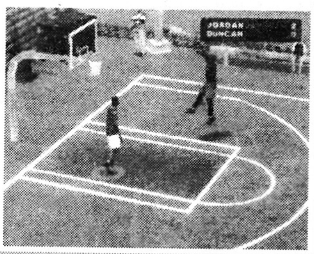
●NBA LENGEND 模式：这里有从 50 年代到 90 年代的各支队伍，乔丹在 90 年代的公牛队，你却可以选择 50 年代的老队员来和他进行梦之对战。

●3 分球表演模式：这个模式要在 1 分钟内尽量多地投进 3 分球，总共有 25 次投球机会，25 个球被分置于 3 分线的五个不同位置，所以玩起来也很紧张。请见下图。

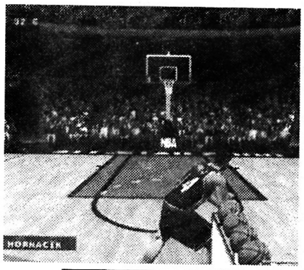
●练习模式：在无人的场馆中自己训练灌篮等项目。

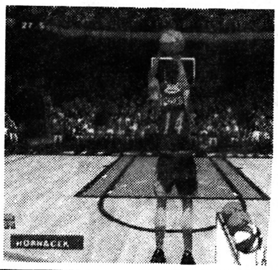
●乔丹一对一模式：街头赛场还是头一回在本系列登场，在这里选手以休闲热身为主，重在展现技巧和个人魅力。

↓→23 号选手在街头出现！









■原创 NBA 选手

玩家在游戏中可以自行制作选手。设定项目有姓名、身高、体重、擅长的场上位置、发迹大学、场上号码等若干项目。希望上场打球的玩家可在此输入自己的数据(！？)。



↑这里准备了许多附加选项。

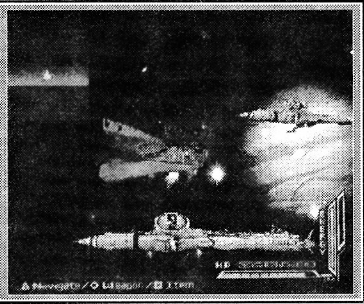
●圆桌武士(ARC)，单打，一币，难度中，658450。合 2，难度 4，单打，一币，1 关 907600，2 关 1804490，3 关 2624320，4 关 3533070，5 关 4601880，6 关 4875310，至投稿之日，也未能一币通关。(黑龙江明水县 康奎平)

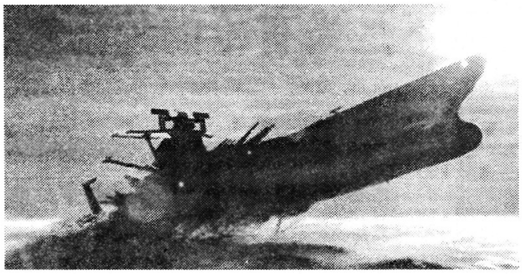
再会吧，宇宙战舰

著名卡通改成游戏

本作是99年2月4日发售的受到各方好评的“宇宙战舰”续篇。这次故事的轴心和前作相同，就是要和在航行途中出现的敌人展开战斗。大家熟悉的各角色会以多边形来表现，重要画面时还会大量穿插特别绘制的卡通动画。

PS	厂商：万岱	类型：SLG
	发售日：2000年春（CD3枚）	





本作以同款之剧场电影以及电视卡通连续剧“宇宙战舰2”的故事内容作为游戏制作蓝本。万岱自信地表示，不但故事内容将忠实原著卡通，战斗部分的强力角色也将胜于前作。相信从小看这卡通长大的玩家，会再度沉浸于爱与泪交织的动人故事中。



责编天师

动作栩栩如生、令人怀念不已的角色们再度复出！



时间是伽米拉斯战役后第2年。古代进等战舰乘员们，从伊斯康达尔星回到地球，结束漫长旅程后，他们就一直过着平静的生活。但是好景不长，地球防卫军在火星附近突然遭到不明敌人的袭击，损伤惨重。当在冲田舰长阵亡纪念日当天重聚的乘员们得知巨大彗星状的陨石不停接近地球的同时，宇宙战舰又要重新装备出击的消息后，他们便决心为地球挺身而出！可当他们搭舰向宇宙出发后，却和顽固不化的地球防卫军处处意见相左……

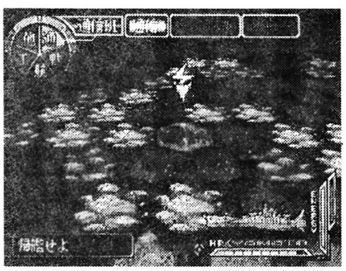
←威风凛凛、身经百战的他的土方龙，由于他不像冲田舰长那般严肃，故深得观众喜爱。

战斗部分由新系统构成

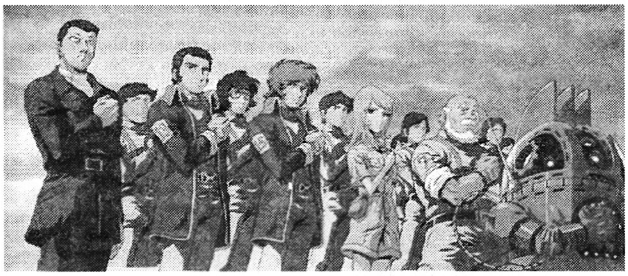
如何通过这充满紧张感的战斗部分，是进行此游戏的重要关键。与前作最大不同之处，在于战斗地图是采用蜂窝状六角形的格子。友军及敌方舰队就在地图上移动并展开激烈的战斗。由于这一次敌军的种类丰富了许多，因此玩家能享受到更深更多的战略性。

●乘宇宙之虎出击：以舰载机“宇宙之虎”号进行空中战。最多可同时由加藤队长、山本、古代各自率领战机部队，不但可攻击附近的敌军，还可追踪特定的单架敌机。

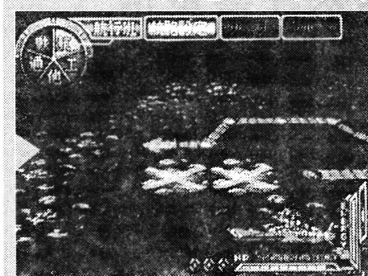
●基本攻击：我方战舰、地球防卫友军、敌方舰队，都会以战斗单位配置在移动地图上。当玩家和友军战舰取得通讯后，即可下达攻击或撤退等指令。当移动后的战斗单位重叠时，就可以看到3D战斗画面，还会显示和敌舰对决的画面，比前作更为充实的导弹追踪攻击，玩家可别错过喔！



←遇敌后选择攻击方式



战斗时的注意事项



←我方移动的速度及武器使用都会导致能源消耗，所以战术要合理。一场战斗结束后要设定航路这点与前作相同。



→宇宙战舰最大最强的武器是波动炮。只要在危机状况下，就可让它发挥威力。

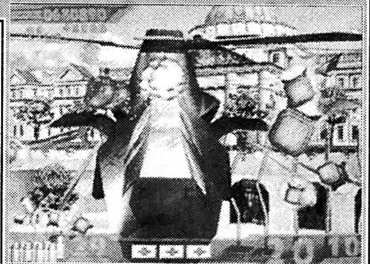
●三剑圣：黄忠5126310。95一次最多打败24个对手，连续叫别人去老板那里买币，真不好意思！天草降临一次最多连续打败43个对手，单用桔右京。最绝的一次有个对头和我挑真侍，他一口气买40个币，说我没本事把他全废掉，我也知他本事不差，但女友在一旁我信心大增……（转下页）

危机地带

打冲锋枪 神清气爽

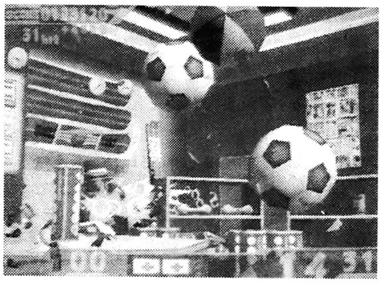
经典街机"化解危机（TIME CRISIS)"系列，第三作已堂堂登场，并在街机榜上成为冠军！"CRISIS ZONE"，更名的原因大概是由于主角的武器变了吧？这次的任务会遇到更强大的敌人，而画面的强化也令 FANS 感到相当满意。

ARC	厂商:NAMCO	类型:体感 STG
	发售日:1999年12月上市	



真正的射击游戏，重要的是感觉，而不是光有枪的外形

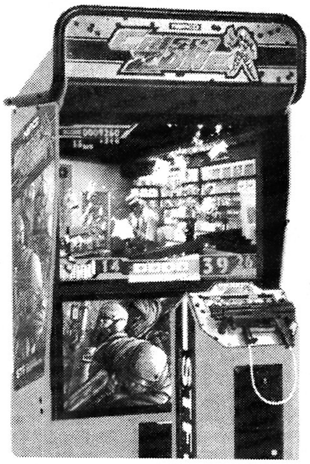




玻璃、梁柱、置物柜等东西都能以机关枪来进行疯狂地破坏。此外，随着连续击中数目的增加，分数也会不断的上升。破坏掉的东西都可以当作计算分数的单位。你能得几分呢？

从左图中可以看出，商店的东西全被打飞了，连击数则会显示在画面的左上角。本作适合破坏欲望强烈的人士游玩？

用机关枪一扫武装恐怖集团！



图为 50 寸巨型筐体，同前二作一样，松开踏板时是可以躲避当前敌人的攻击的。本作继承了前作战略性高的特点，更强化了战斗时的快感，只是不能双人同玩，这点和一代相同。

玩家将扮演特殊精锐部队 STF 中的一员，来镇压那些正袭击某大型综合广场的恐怖集团 URDA。

在飞散的物体碎片中，冒着敌人火力前进吧！

CRISIS ZONE

"危机"系列的特色

●踏板

踏上就可让主角隐蔽，除躲避功效外还可上子弹，但要注意时限，不要过多松板。机关枪可连射 20 秒，应注意安排弹量。

●武器：

机关枪也有反动装置，这是 NAMCO 的特色。



↑广场分为三个部分，逐个击破！

游戏的六个注意事项

■敌方小兵和 BOSS 的防具随我方攻击而变弱，皆可分而破之，如盾和装甲都能破坏掉。

■打飞的物品会和击倒的敌人一并计入 COMBO HIT 里。

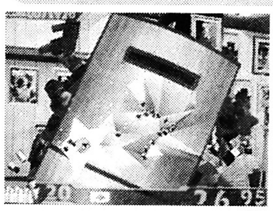
■即将开火的敌人有 SIGHT，标志变红表示我方要被击中，须立即付出时间的代价进行躲避。

■SIGHT 敌人之外，我方还可能受到其他攻击，如暗处的手榴弹，迅速击破即可。

■连币时画面中的敌人将被扣除一定程度的体力。

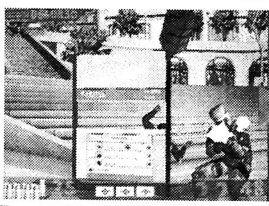
■DEMO 画面除交待故事情节外，还对高分少时者排名。

责编天师



←击破敌人的盾。

提示：本系列对时间的控制很严格，不光不能一味闪避，打得不准也不行，那样同样不少费时间。另外，无论选择从哪一个区域开始，全清后才能见总 BOSS。





←击破食品摊儿里突然扔出的榴弹。

……一个半小时内我将其 40 个币全部废掉，原以为会结束，没想到他又去买了 30 个币，我受不了了，想让他赢，可女友说，他要赢了，立刻和我分手，在这种压力下，我差点翻船。不过还是被我一一化解，结束后，当我望着女友时，她突然一个吻飞来，我对我的死对头说……（转下页）

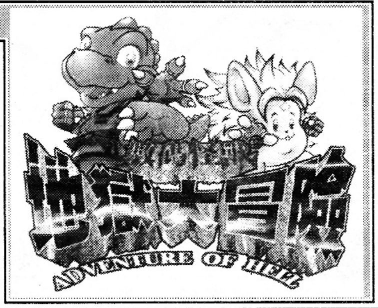
数码怪兽

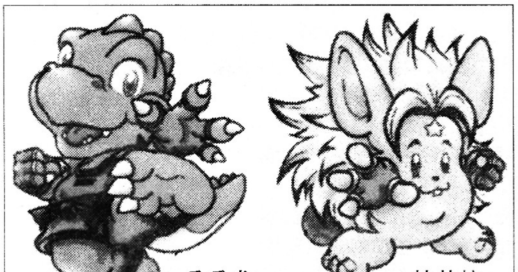
地狱大冒险

系列新作 堂堂登场

各位还记得由国人自行研发的中文GB游戏“数码怪兽”吗？现在，它以全新的游戏形态和崭新的面貌出现啦！“数码怪兽地狱大冒险”在内容上承袭前作的世界，但是游戏方式上采取“动作冒险”形态，更好地诠译了游戏世界的趣味。

GB	厂商：博腾电子	类型：ACT
	发售日：2000年1月	

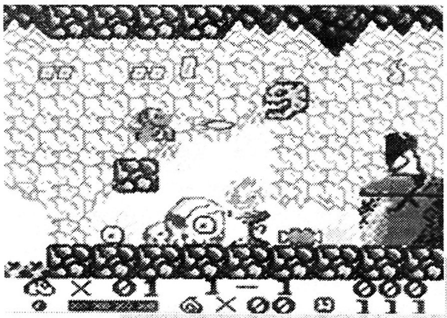




瓜瓜龙　帕其拉

两位主角是瓜瓜龙和帕其拉

■瓜瓜龙：怪兽村中的武道家，喜欢打抱不平。有如正义使者般的存在。莫名其妙地被卷入这次事件中。■帕其拉：个性爱好和平，不喜欢打斗。却因此经常受到其他好斗的怪兽欺负！



可对应彩色GB



→宁静祥和的怪兽村。瓜瓜龙他们还能否回到家园？

被卷入冥世界的瓜瓜龙们……

宁静的数码怪兽村，是充满爱与和平的理想国度，平时可以说是风调雨顺。衣食无缺的村民们安居乐业，就这样长久以来这地方成为希望的象征。

当然，在这样的地方也会有一些鼠辈横行怪兽村中。著名的格斗家瓜瓜龙平时就负责打击这些恶徒们，行侠仗义，担任这个梦想家园的正义使者。

在一天，村子里出现了三只来路不名的怪兽：武灵、泰兰卡、三眼猫，他们追着落荒而逃的怪兽——帕其拉！

一番死斗后，帕其拉打败了三个对手，自己也不支倒地，帕其拉刚好撞到一旁的大树，在树上睡觉的瓜瓜龙掉了下来，两个人的头撞在一起后，便双双陷入昏迷之中……

“喂！起来！阎罗王问你话，听到没？”还在昏睡的瓜瓜龙被大声的叫嚣声吵醒……

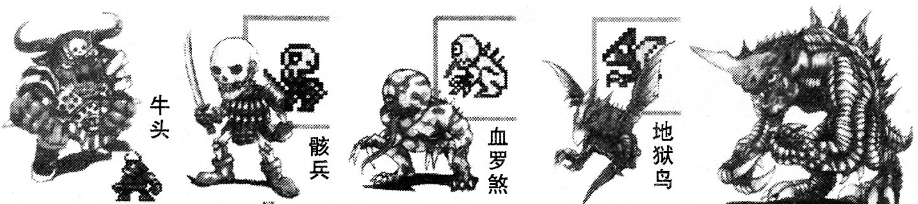
抬头一看，天哪！判官、黑白无常、牛头马面，竟然还有阎罗王……什么跟什么嘛？天哪！不会吧？睡个觉会睡到地狱去？太扯了吧！

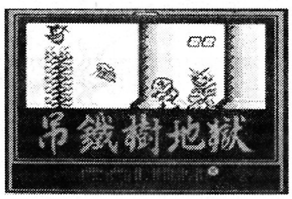
原来黑白无常在勾武灵、泰兰卡等人的魂魄时，误用了勾魂大法，把阳寿未尽的瓜瓜龙、帕其拉也给勾了回来！

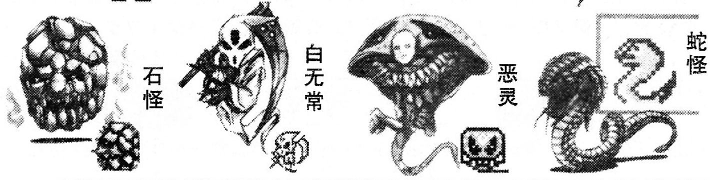
那、那……这事情可大了！个性火爆冲动的瓜瓜龙可不甘愿人生就这么给它结束的不明不白，不顾阎王等人的吓阻，瓜瓜龙决定带帕其拉等人硬闯地狱！在回荡着广大幽冥世界的怒吼声中，瓜瓜龙一行人踏上了回家唯一的路！一段紧张刺激的传奇就此展开……

这就是各舞台登场的重要角色，都是地狱恶煞！

责编天师







↑这是……！？

地狱里最恐怖的存在……

别以为你可以轻易逃出地狱

……说了一些安慰的话，当我正要离开时，发现周围围了20多人观看。那一场是我最后一次打街机的事，现在只玩PS、DC等家用机，成绩请容后寄。连续70个币，连我也不能相信。请天师不要说出我的真名，说我女友的名字吧！我已退出街机。（合肥经济管理学校98物管班“王倩倩”）

秘技偏方

PS 东巴！狂野历险 FP＝5

发现隐藏事件：首先通过“天の大泷”处发生的“引っかかった钓り系”事件，然后再攻击位于“始まりの海边”的桶子，并将桶子上的颜色统一为红色或蓝色。如此一来，在穿越“天の大泷”的“水道桥の水”后，スカラ便会发现“金の针”。这样便可让隐藏剧情“谁かの落とし物”发生。若能在这个剧情中过关，那么便可得到能让水的杀伤力无效化的珍贵道具“人鱼のウロコ”。

北京 整天幻想进行狂野历险的 风马

PS 信长的野望·烈风传 FP＝5

隐藏事件出现条件：在输入以下所介绍的隐藏指令后，便可玩到别具风味的剧情。在剧情选择画面，以方向键快速地在一定时间内顺序输入左、右、下、上、○、×、□、△的指令。如此便可让“信长元服”这段隐藏剧情登场。游戏将在信长甫成年时展开，虽然有点难度，不过还是请大家试试吧！

北京 如果生在战国时代一定是匹名马的 风马

PS 一击～钢之人～ FP＝5

三个隐藏角色的使用条件：选择三个角色其中之一，并在对战模式选择“1P”，然后通过淘汰赛，于是您便发现此时可以使用立川。进而在立川出现的状态下，再通过淘汰赛，此时又可以使用ミスタータカハシ了。而且若在对战的“1P”中通过百人组手，或在 Pocket Station 的“空手押忍一代”中完成百人押忍，便可使用松井馆长了。附带一提的是此三位角色在任何一模式中都可以使用。

出现无限シーケンスモード：在育成模式中看到完美的结局之后，就先储存资料。之后马上读取刚刚过关的育成模式中的进度，那么便可在可培育角色的无限シーケンスモード中游玩。在此模式中不仅可以创造最强的角色，而且还可以对战。

附加模式：在育成模式的名字输入画面上，姓输入“笔记テスト”、名字输入“99”来开始游戏的话，那么笔记测试的问题就会从一开始依序出到 99 题。另外，姓输入“心にのこる”、名字输入“名言”，如此一来原本在“心にのこる名言集模式”才看得到的言，这回便全部都可以看到了。

北京 没有 POCKET STATION 的 风马

PS 剑客异闻录 FP＝5

隐藏角色：分别使用各角色将故事模式打通，就可以使用 10 名隐藏角色。最后再使用所有的隐藏人物通关，最终的隐藏角色“九皇苍志狼”就会登场。

眠兔的隐藏服装：使用隐藏角色眠兔打通故事模式，在选人画面中按住 L1 选择眠兔，就可以使用恶魔版的眠兔；如果不续关打通，在选人画面中按住 L2 选择眠兔，就可以使用天使版的眠兔。

隐藏的项目：将 ATTACK 模式中的课题全部打通，在 OPTION 中会出现 12 个隐藏项目，分别如下：

- CPU 难度设定：有 8 级难度设定
- 时间模式：有 5、10、15、无限四种选择
- 伤害封印：挨打也可以不受伤
- 怒设定：有通常、无、满三种设定
- 时间设定：包括“无限”在内的九种选择
- 时间表示：生命槽表示与否
- 怒表示：怒槽表示与否
- 1P 武器设定：设定 1P 是否持武器
- 1P 生命设定：1P 生命的三种设定
- 2P 武器设定：设定 2P 是否持武器
- 2P 生命设定：2P 生命的三种设定

北京 因为霸王丸老了自己还没老而沾沾自喜的 风马

PS 屠龙战记 FP＝5

出现附赠模式：将游戏打通一遍，在标题画面就会出现“GALLERY”模式，其中有许多很好看的插图。

北京 觉得为了看画而将游戏通关不划算的 风马

PS LAND MAKER FP＝5

两大隐藏指令：在主标题画面，顺序输入左、右、左、左、右、右、左、右、×，就可以玩全部地区；在街机模式的标题画面，顺序输入 L1、左、右、左、L1，在画面右下出现“爱华”和“踊燕”两个格子即成功，就可以玩隐藏的“里面”。

北京 觉得“铠罗”长象太凶的 风马

PS 陆行鸟精选 FP＝5

隐藏赛道：将故事模式打通一次，就可以在该模式中选择幻界的赛道；之后再玩故事模式，就可以选择“FF8”环线。

隐藏级别和镜面赛道：在 GP 模式中，除了幻界赛道和 FF8 赛道以外的 8 条赛道全部第一名，就可以选择对手非常强大的“ベヒーモス”级别；在这个级别中再得 8 个第一，就可以选择最难的“バハムート”级别；在这个模式中全部得到第一名，就可以在 OPTION 模式中将赛道设定成镜面模式了。

隐藏角色：在故事模式中，随通关回数的增加，就可以选择隐藏角色了。如下：通关一回可以选择バハムート；二回可以选择スコール；三回并按住 L1 决定，可以选择シドタンク；四回并按住 L2 决定，可以选择ムンバ；五回并按住 R1 决定，可以选择クラウド；六回并按住 L2 决定，可以选择サボテンダー；七回并按住 L1 和 L2 决定，可以选择 Aya；八回并按住 R1 和 R2 决定，可以选择初代陆行鸟；九回并按住 L1 和 R1 决定，可以选择インビンシブル；十回并按住 L1 和 R2 决定，可以选择ジャック。

北京 通关无数回也没选出自己的 风马

PS 寄生前夜 2 FP＝3

隐藏的物品：AYA 在游戏中调查一些角落可得物品。除

一些较明显的储物柜外，一些角落可给人意想不到的收获。

地点如下：

洛杉矶市大厦内倒毙于自动扶梯旁两名警员尸体（解毒剂、防具）

下自动扶梯后过道尽头警员尸体(MP5 冲锋枪)

沙漠小镇中杂货店及酒馆的冰柜（可口可乐，回复 MP80 点）我要百事!

管理人屋外杂物(霰弹×10)

地下水路墙有缺口处(名称不详,HP 全回复且 HP 上限＋5)

杂货店右侧小屋(PO8)强化道具及可增加物品格的小包过道里,还有反坦克地雷!!

杂货店屋后过道尽头(回复剂 LV2 或 MP 回复 LV1)

102、105 室洗脸台(回复剂 LV2 等)化妆品?!

水塔顶腐尸(太臭了,令人记不清什么了)

102、103、104 室衣柜(回复剂、解毒剂等)

秘密工厂中储藏室(代用血液 HP、MP 全回复)

由于本人后面还未打到，所以地点可能有所遗漏，望大家齐心协力,将其补完。

零弹药消费法：游戏 DISK2 第一战的地点一面是悬崖，AYA 可在此诱敌，当线粒体生物撞来时紧急回避，可令其一一跳崖自杀。(时机把握一定要准确，过早敌人会在悬崖前停止，过晚掉下去的就是 AYA 了）秘密工厂中装有自动防御系统的房间也可用此法，令 AYA 围着线粒体生物绕圈，让自动防御系统干掉线粒体生物，再将自动防御系统“埋单”即可(此法对战斗后 EXP、BP 影响不详)，由于游戏中可取得无限手枪弹，且此方法“伤亡率”较高，所以劝各位玩家慎用之。(在亲友面前“耍宝”可以，但不要靠此冲关)

上海　拿 Pocket Station 当怀表的　白祎

PS　寄生前夜 2　FP＝3

对付 BOSS 的技巧：碟 1：BOSS-1：多利用**パイロキネシス**魔法(火系)，可令 BOSS 后退，注意不要被 BOSS 逼入电梯处的角落，否则会被 BOSS 一击致死。

BOSS-2：形似 BOSS-1，但其不会一击必杀，利用对付 BOSS-1 的魔法及道具**フレア**可对其造成较大伤害。

BOSS-3：本张碟的最后一个 BOSS，因其攻击范围很大，所以最好复活土系前两个魔法，并尽量使其升级。对付此 BOSS 待其张嘴时攻击(用土系魔法)可很快消灭它。

碟 2：BOSS-4：需要进行 2 场连续战斗，所以要准备充足弹药，最好在开车离开小镇之前到 GARY 处取得 M950，战斗时先击爆周围四个油桶，然后用游击战对付它即可。

BOSS-5：此物皮糙肉厚，普通攻击无效果，只有在其张口吸气时攻击才有效，注意要尽快将其震出来的小怪物打死，阻止其吸入口中加 HP 即可。

BOSS-6：对付它时要先打掉两边墙上能吸主角 HP 的仪器，战斗时要尽量靠近(但不要绕到其身后)攻击。

BOSS-7：对付它要尽量走到最高处，然后猛击其头部，待其胸部张开时，再猛击其胸部，其它部位基本不用理会。同时要结合使用了**ンチボデイ**魔法降低 BOSS 攻击力(BOSS 胸部攻击一下可扣去 HP130，非常狠毒)。

BOSS-8(最终)：建议使用 RUPTERT 赠给你的**チチドク**弹(只 25 发，一定要珍惜)。需注意它会使用一种令你 MP 全无的缺德魔法，所以要在它刚展开结界时对其猛烈攻击，迫使其收回魔法。对付它要多打移动战。尤其在它二分身时，一定要不断改变位置，坚持到底就是胜利。

另外，在打完 BOSS-6 后，敌人所有杂兵都会变成巨人兵，十分利害。

(1)泛用警备型：最普通的型号，防御力较弱，多用火系魔法即可。

(2)接近攻击型：持有装甲，防御力极高，但速度较慢，要绕到其身后攻击。

(3)特殊作业型：打法同上

(4)夜间战斗型：最难缠一种，会隐型，攻击力高且能带来异常状态，尤其它抓住你时，一定要狂按键挣脱，对付它可用雷系魔法**プラズマ**将其震倒，再攻击它。

小分支：对付完 BOSS-7，与 KYLE 会后后，先不要回地下研究所，还记得小镇水井下那个无法通过的铁门吧，其实在这里有一个开关，可打开铁门，位置在铁门对面的通路，下去后右边角落里输入密码“15”，然后便可返回小镇，在 GARY 处可买到许多超强装备，多准备些 BP 吧。另外，在水井里 KYLE 离开，但会遇到 GARY 的狗，跟着狗去水塔，在顶端会遇到 PIERCE 与之对话可得到一把钥匙，可以打开 PIERCE 停在镇口加油站处的车的后备箱，内有特警的战斗服和口红。

吉林　李云飞

PS　寻宝大冒险　FP＝5

出现开头 CG：当画面游戏上出现“PUSH START BUTTON”时按“L1”键或“R1”键听到“呤”的一声就可以看到美丽的 CG 了。

广西上林　李一明

PS　极品飞车 4　FP＝5

时速表和地图在屏幕上消失：当发车时或汽车正在行驶中时，按“△”键大约 2 秒钟的时间，时速表，地图以及一些数据将从屏幕上消失。若想复原，则按“△”键 2 秒，即可复原。

选择音乐：当汽车正在行驶中时，按住“L1”键不放。这时画面的左下方就会出现一个小方框，里面显示的是曲目，曲名，一曲剩余时间，这时只要按一次“R1”键(同时按“L1”键的手不放)就会出现新的曲目，同时也会演奏这首曲子。

广西上林　李一明

PS　玩具兵团·空中打击　FP＝7

选关密码：

	单人进行：	双人协作：
第二关	×↓←←□○○→	→↑□×↑○↑→
第三关	△↑←→↓△□↑	←↓←↓↑↑↑↑
第四关	↓↓□□←→○×	□××□○△△□
第五关	→→×○↓↑↓↑	×↑○↓△←□→
第六关	↑↑←→↓↓××	○○□↓↓□××
第七关	□○×□△←↑→	↑↓↓↓→←←←
第八关	→↓←↑△↓↑↓	←←△→→△↑↑
第九关	○○→↑→↑××	□□□○↓↓↓←
第十关	×↓↓↓↓×←→	○↑←□↑←↓↓
第十一关	△↑○↓□←×→	△○△○↑↑↓↓
第十二关	↑↑△△←←○○	↑↓←→○○↑□
第十三关	←→□×↑↓○△	×←←←□△○×
第十四关	←←↑→→↑↓×	←↓←↓□○□○
第十五关	□→←○○↑↓□	↓↓↓↓××○○
第十六关	↓↑↓↑△○△○	△↓△↓□↑□↑

云南曲靖　张云波

GB　口袋妖怪(红、绿)　FP＝4

提升至 LV100：必须拥有七种道具(不须理会是何种道具)，在战斗画面时开启道具表，指着第七件道具〉Select〉B〉选择攻击〉Select〉Select，输入该指令后，该精灵兽的 LV 会上升小许，不用理会此点，只要将敌人打倒，离开战斗画面，精灵兽的级数便

会提升到 LV100。这已经是最高级数,再也不能提升了。

精灵兽 151 号超梦梦的取得法:(注意:使用此技很容易会死机)条件:必须拥有 13 种道具(也不须理会是何种道具),在战斗画面中开启道具表,指着第十三件道具〉Select〉B〉选择转换出场精灵〉A。输入指令后,出场的精灵便会被换成"绝种兽"品种的精灵兽。有很大可能是最强的超梦梦呢!若果不是,重复使用以上的指令,之后出现的一定会是超梦梦。

[以上秘技只适用于单卡的口袋妖怪·红、绿]

广东珠海　已集齐 151 只精灵兽的　林俊浩

GB　口袋妖怪(蓝)　FP = 4

在捕捉出现几率少之又难以捕捉的怪物时,如:123、124、127等,可在它出现的地方,先调出图鉴(前提是它出现过),查看其形态,叫声和分布,多看几遍其形态(**データをみる**),特别是狂按其叫声(**なきごえ**)(我是这么干的),那么其出现的几率就会大大的提升,并且易于捕捉。

福建莆田　一直找不到 NO.125、126 的　郑晓峰

GB　花木兰　FP = 2

选关密码:第二关:JSFPW

第三关:QOHXB　　第四关:TZDML

第五关:RCVNJ　　第六关:PODSH

浙江宁波　贵刊菜鸟级的朋友　徐欣国

ARC　99 格斗之王　FP = 5

特殊开场:某些特定人物对战前总要聊上那么几句,摆几下酷,似乎成了 KOF 系统的传统。此次 99 也不例外:

草雉京 R—1 VS 草雉京 R—2

真草雉 VS 八神庵、K'、红丸、真吾

特瑞 VS 安迪、东丈、玛丽

安迪 VS 不知火舞

坂崎良 VS 京、藤堂香澄

李香绯 VS 饿狼全队

金家藩 VS 全勋、陈可汉

全勋 VS 蔡宝健

另外,龙虎、怒、超能力三队各自队员都会向队友"打招呼",就不多说了。

江西南昌　想知道 S·P 与舞特殊开场的　严俊

ARC　三国战记　FP = 3

五把神剑的加法:(1)倚天剑:在第二关时,此时己方有诸葛亮和其他任意人物一位,便可加此剑,在第一个路口,走右上方的山洞,此处是隐秘的,没有前进的箭头,走入山洞后,一直向前冲,又到一个路口后,向正上方向走,此外也没有箭头表示,待走过一段路程后,见诸葛亮说:"要小心搜索,这里可能有秘道"。这时只需用诸葛亮或黄忠把右上方装有天时符的箱子打开后,便可进入秘道,秘道内有好几条火柱,要是在一开始便冲进去,让中央的火柱烧你一下,便可加到无名火,在左边的箱子内,便是倚天剑,加倚天剑时,当诸葛亮层数够五层时,只需一件隐身衣,当诸葛亮层数不够五层时,就要两件隐身衣了。

(2)金刚剑:在第二关加上无名火后,再遇到王平,在对话中选择第二项,便可以在三关的冰门前,用无名火的所有者把门打开,在一排狮子中,第三只狮子就是金刚剑,加法同倚天剑不过要注意,不要打碎第二、四只狮子,因为要是将其打碎,金刚剑就会没有了,且在第一只狮子中的天循书也没有了。

(3)干将剑:打倒吕布后便可得到:不需隐身衣。

(4)太阴剑:此剑和金刚剑二者不能并存,在第二关遇到王平时,不选第二项而是选第三项,则王平不会在打倒许褚后来接应,便可进入城内在打到从右向左攻时,注意墙壁上有两块砖凸了出来,这两块砖在不同的地方,要注意搜索,把这两块砖打一下,切记要拥有和氏璧的人去打,这样会出现一条秘道在墙上,进去后,便会加到太阴剑。

(5)鱼长剑:打完貂蝉后,到正上方的出口,在左边的箱子里,便会加到雷神锤,在最后一关,在一处用电拦路的地方,让拥有雷神锤的人走过去,其它人便可以通过了。走过电区后,切记路边的木牌或挂有熊头的指示牌,都不要将其打破,进入一个洞中,发现有两个木头桩子,一左一右,这时在右边的柱子打两下,回头将左边的柱子打爆,也就是六下,再回头把右边的柱子打三下,这时便出洞,又来到一个洞中见地上有一个乾坤转,如果上面有一根柱子,就将其打破,如果没有柱子,便是前面的两根柱子打错了或随机不给,打爆这根柱子后,在打司马懿之前,便会看到第四根柱子,这时只需用诸葛亮或马超把柱子打爆便可,如果柱子底部有个坑而没有剑的话,那就是在前面三根柱子出了差错,如果前面的柱子都打对而不给剑的话,只好说声 Bad Luck!

马超的手套和赵云的金枪头:在打完貂蝉后,加上雷神锤,然后到最后一关用雷神锤通过电区,这时不要打木牌,走不多远就会看到两口锅,先不要将其打碎,待打完小兵后,两个人同时将锅打爆且诸葛亮必须打下面的锅,这时在这个画面中左上方的山洞便可以进去,里面有赵云的金枪头,出洞过桥后,又一个从前不能进去的洞现在也能进去了,里面有马超的手套。

吉林通化　周岘

PS　大航海时代 4　FP = 10

卖出一个道具后金钱最大:D0045A90 0003　30045A92 0000

金钱不减:D0045AD2 AC82　80045AD2 2400

食物和水不减:D006813A A443　8006813A 2400

水手不减:D005FFEE A611　8005FFEE 2400

疲劳度不减:D003B302 A082　8003B302 2400

PS　游戏王　FP = 10

全部卡片:B0FF0010 00000000　30100011 0001

B0FF0010 00000000　30101001 0001

B0D40010 00000000　30101FF1 0001

B0B40004 00000000　901D0250 6464

801D0520 6464

马上获胜:800E9EE4 1F40　800E9F04 0000

星星:801D07E0 423F　301D07E2 000F

注意:读取记录时请将金手指关闭,待正常后再记录。

PS　阿兰多拉 2　FP = 10

金钱最大:80063EC4 423F　80063EC6 000F

时间为零:800626FE 0000　8006338E 0000

HP 最大:80063ED0 03E7　80063ED2 03E7

EP 最大:80063ED4 03E7　80063ED6 03E7

全部宝物:30063C00 0009　30063C02 0009

30063C04 0009　30063C06 0009

30063C12 0001　30063C14 0001

30063C16 0001　30063C18 0001

全部关键宝物:30063C08 0001　30063C0A 0001

30063C0C 0063　30063C0E 0063

30063C10 0063　30063C1A 0001

99 东京游戏展全彩画册及双VCD 免费赠送

不能错过的机会

自3月1日起，本刊继春节寒假期间推出邮购免费赠送《收藏纪念》之三、之四后，又推出诱人赠品《99年东京秋季游戏展》。这套赠品包括一本130面全彩的画册和两张VCD光碟。东京游戏展分春秋两次，是日本最有影响的游戏展。尤其是秋季展，因为有年末商战的因素，各厂商又格外重视。为一睹PS2的风采，99秋季展盛况空前。3天时间共有16万人参观，打破历次记录。两张VCD真实地再现了展会实况：宏大壮观的展厅，上百家厂商的展台，游戏，令人眼花了乱的周边产品，展售小姐的亮丽身姿和不同风格，休息廊里游戏迷的角色扮演热闹非凡。许多读者都为不能亲历游戏展而遗憾，这本画册和两张VCD圆了大家的梦。值得说明的是，这套《东京游戏展》定价32元，因为数量较少，这次做为赠品赠送给邮购图书的读者。只要邮购一本25元的图书，就可获赠



《游戏展画册》或双VCD，购书满40元，就可获赠画册＋光盘。赠品比邮购品还贵，应该说是空前绝后吧。

家里或同学朋友有VCD机或电脑的读者，不要错过这个机会，一定会大饱眼福的。（详细办法请看第40页广告）

●读者来信对购买《电软》的原因一栏，除限定的几条外，许多读者都说：习惯了，电软是我唯一不看就买的杂志。有的读者说：不看就象缺点什么。西北工大一位大学生说：“从初一看《电软》，现在已经上大学了”，这些亲切的话语使我们非常感动和温馨。转眼六年了，许多人从不懂事的孩子已经走上工作岗位。就象浙江萧山一位读者的话：“我和电软是五年的老朋友了”，这正是我们的心里话。我也真想对我们可爱可敬的读者说：“我们和你已经是五年的老朋友了”，新千年已经来临，希望和老朋友相濡以沫，希望结识更多的新朋友。

●目前彩色GB在日本销量已达疯卖程度，12月一周销量即达35万台，掀起此狂潮的《口袋妖怪·金、银》至99年底已达450万部，稳居游戏发卖榜之首。四月初，我们将会出版一本新的GAME BOY专辑《GAME BOY千年珍藏本》。99年底以前的经典游戏介绍及攻略都包括在内。珍藏本也是口袋本形式，厚达450面，每册定价18元。已开始接受邮购预订。

闯关族的家



今年把“中国电玩榜”的投票形式改成明信片形式，这样做很关心读者，很好，但我有个提议能把明信片改成更好，把一些不必要的项目删去，留一面给电子游戏里大作插画，做得精美些，这样一些不想投票的读者可以收藏，一些想投票的就投，这一定会大受欢迎的，既可以收藏，又可以投票这不是一举两得吗？

我希望本刊加一个栏目，GB专栏，介绍一些最新的GB游戏，写一些GB大作，新作的攻略，这一定使本刊更加受欢迎，因为GB是现行机种中不亚于PS的机种。专栏的名字可定为《GB天地》、《GB道场》等。

广西　欧晓峰

GB迷们的要求有一定的代表性，我们已经准备在杂志中，增加GB游戏方面的内容。至于是新辟栏目或是以其他形式满足大家的要求，还要同广大读者商量。也请GB迷们踊跃投稿，特别是关于GB的游戏评论和攻略稿件，众人拾柴火焰高嘛。

近来看到某些读者批评贵刊变得无特色过于圆滑世故，其实变得圆滑世故就证明贵刊已经逐渐成熟，甚至有些老练了。创刊初期，我一看贵刊就被深深吸引了。但经过那件事后，贵刊的确有了巨大的变化，我感觉到贵刊正在努力探索新的道路，既不犯规又能满足读者的道路，在这期间我觉贵刊变得十分沉闷，但我没有放弃贵刊，因我相信你们。熬过那段时期后，贵刊开始成熟，近来看贵刊时，我又有种重拾当初那种感觉的感觉，尽管味道变了，但只要觉得8.40元掏得值，那就

足够。一块棱角分明的石子从河的上游冲到下游，会变成一块圆滑的石卵。我并非鼓励贵刊以不变应万变，因不变就没有发展，没有发展就相当于倒退，最终导致灭亡。我觉得贵刊的大方向是找对了，至于道路怎么走，还得慢慢摸索。无论如何，我都会支持你的。 **广东　张浩泉**

承蒙张浩泉读者的错爱，众小编难免心下窃喜。其实无论哪家报刊都离不开铁杆拥趸。如同一支球队，有了铁杆球迷，不一定成绩就优秀。小编们也不会为此沾沾自喜，而误了锦秀前程。

很高兴又在《电软》上看见了SS的身影，有多久呢？大概就是从世嘉宣布土星"下岗"那时起吧。《电软》上便很难再寻到有关SS的消息，读者们也不止一次地提出提议，这次的文章是对广大SS玩友们的一点安慰吗？我也极力反对贵刊这种"墙倒众人推"的作风，毕竟SS是伴随我们走过一段快乐时光的功臣呀。就本人来说，自从有了PS也没有冷落SS。出勤率最高的要算《超级机器人大战F·完结篇》和《樱大战》了，这些都是我们怀念土星的理由。是理由，但不是唯一的。

云南　一读者

我惊讶！不知什么时候起《电软》成了格斗天堂，莫非认定广大玩友全是格斗高手，满篇的连续技和心得体会，与其说是经验交流，不如说是纸上谈兵罢了，我还不如去看武侠小说来的过瘾，来得爽快。

我再惊！彩页不是很吃紧吗？为何每期都有一个格斗人物介绍的东东？一面彩页全是电视低分辨率画面，让我们看什么？一个人穿多少件不同的衣服？在几代里穿成什么样，一代里系根皮带，三代里没系￥%（#—！…～，然后就是放几幅超杀画面，还是那句话，以电视机的分辨率，哪有精彩可言？老说彩页如何如何不够，若是这样，再怎么着也够不了呀！！

原来我最喜欢的龙哥热线，现在成了制造近视眼的标准栏目！小小的字，谁能看清楚？不如你们再配套卖点儿放大镜，准能赚一笔！原来在信件的后面，还加上点众小编的几句批语，现在可到好，不管是批评还是表扬，一律是"聋子宰猪——没听见哼哼！"你写你的，我照登就成了，好像不是给你们发的信一样。怪！

一般给杂志来信，文一点儿的都爱说贵刊，我看贵刊才是真正的"贵刊"，"为玩友着想，宁"死"不加价"的誓言不知飞到哪里去了，每本8.6RMB的价钱……当然了，也许你会说，物价提高了，纸价涨了，杂志自然也要提价，但是，凡事都要比，你们对比一下市场上其它杂志的价格，回过头再看看你们的价钱，有些贵？不是吗？更不用提那些送光盘，送软件的了。

还有，你们难道不觉得自己的路越走越窄吗？抱死电视游戏不放，市面上的攻略写的差不多了吧？现在写的游戏，我连买都买不着，真找到了，却又拿着攻略发呆，该写的没写，不该写的一大堆，要玩游戏先要把日文记熟，光是地名我就得在游戏中找半天，攻略中竟然没有一个中文对照。

最后再说一点，在网络如此普及的今天，贵刊竟然没有网页！！！只能用书信联系，还是真原始！

得了，说了这么多，我估计，各位看完后，快把我骂死了，还是那句话希望你们努力努力再努力，路还很长……

北京　老郭

看了老郭的来信，总的体会是恨铁不成钢的意思。对于读者的意见，只用虚心接受这类老生常谈，恐难以让读者满意，且有"蒙混过关"之嫌，还是按你老郭说的努力努力再努力吧。至于你提到的联系方法，杂志去年就在目录页公布了E-mail地址：vgame@public.bta.net.cn。也许位置不醒目，有的读者没注意，这里我代表众小编表个态：一、热诚欢迎广大读者对杂志批评指正；二、希望大家通过E-mail投稿和来信联系。

在以前，至少还有小编们风趣的言语、不拘一格的文风，至少让读者看了之后觉得十分热闹。而如今，"不按常理出牌"的风格别人学会了，自己却忘了。别的杂志文章变得风趣、生动了，而贵刊的文章却越发变得平淡、枯燥了。毫无疑问，小编们变的是越来越圆滑了，变得不敢说话了。一个个似乎只想默默的发"光"发"热"，只可惜这"光"这"热"没人能看见，没人能听见，也没人能知道。然而，读者要看的是编辑们的个性，而非你们的"深沉"。

《电软》的社论、特稿一向很有价值，以前是这样，现在也是，只是现在的社论有些不够深刻，缺乏深度，尤其是在KEN走了以后，这种现象尤为突出。特稿一直都很好，只是很有必要对其中的专业术语做极为详细的注解，我们这些玩游戏的还没那么高深、专业的知识。另外，麻烦编辑们回忆回忆以前那段困难重重的时光，电玩杂志还是激进些好，还是有个性的好，本身在中国玩游戏的人或多或少都有些激进，激进的读者肯定不喜欢软绵绵的没有个性的杂志。 **山东　血狼**

血狼先生（这样狠巴巴的名字不会是小姐吧？）信中提出的建议很有代表性。对于一些冷僻的专业术语我们比较注意解释，但有些比较常见的术语可能被忽略了，造成部分读者尤其是新读者的不便，深表歉意。今后我们会加强这方面的工作，也使大家能掌握更多的专业知识。

彩页的问题很多人提出，但贵刊似乎不在意。"大墙画廊"黑白版增加了，又扩张到彩版，不能否认给众多爱好绘画的玩友们一个舞台是好事，但每当中插里整页的大幅并不怎么好看的作品与"色廊""黑廊"中平庸甚至庸俗的搞笑一同出现时，我觉得很讨厌！在目前彩页仍算是"奢侈品"的情况下，我强烈要求取消"色廊"，但可以不定期刊登一些优秀作品。同时，像"FF之未知世界"这样的"配图文章"，有必要作在彩页里面吗？互重郎和广井王子与之有什么区别？！可以说，99年至今，贵刊每期都至少浪费两三个页码的彩页，毕竟这是一本以黑白为主的杂志啊！彩页能否珍惜一点，编排能否用心一点？建议：多介绍一些游戏广告

和海报，这样就算占整版也值得，因为那是艺术品！ **甘肃 读者**

彩页是杂志的门面，要求精益求精不为过分，在内容方面究竟要登哪些内容，若是讨论起来竟是一个大题目。就如游戏广告、海报有些确实精美，但美味吃多了也会令人生厌，更何况还有为日本厂商做"托"之嫌，真是挺难的。

你们介绍的游戏确实不少，但大篇的游戏攻略，总喜欢断断续续，有些一等就是大半年，我知道你们有难处，现在游戏那么多，不可能全都详细介绍，但一些经典而且好玩的游戏真的应该好好写一篇攻略，别断断续续的(要及时喔！)，对那些来不及介绍的游戏可以只说一下玩家在游戏中可能遇到的问题。(我认为最大问题还是语言，那贵刊就作些解释工作吧！如：菜单指令重要情节，关键物品)

上海 喜欢

看了千禧年第一期杂志闯关族的家中叶伟先生的看法，本人觉得也有同感。94、95、96三年的杂志，可以说是群雄逐鹿，FC、MD、SFC、ARC、PC各占一方天地，"家"虽不大，"业"却不小，包容整个电玩世界，令我大开了眼界，认识了另一方天地。在此期间虽也有次世代的消息见于其中，但比例及内容调整都很好，也使我等玩家了解到了电玩界的发展方向及主流。而到了97、98年，杂志成了SS、PS专刊，其中更偏向于SS，其它类的文章除GB偶有露脸外基本绝迹，令人甚感诧异。99年的杂志更是成了PS专刊，并夹杂大量格斗研究的内容，令人看多了更感乏味，不知贵刊在走哪条路。

山东 倪志军

我想提提自己的几点小意见：1.《电软》在内容上应该改革一下：以介绍游戏为主；其次应多些介绍游戏机的性能及操作，大力提倡《科普园地》栏目；尽量少登广告。

2. 封面也应改进一下，因为近几期的封面总是让人感到是随手画的，远不及98年那几期的好。

3. 杂志最好是全彩页化，这样更有珍藏价值。

4. 设立一个"读者信箱"栏目，让读者有个互相交流的地方。

广东 赵李刚

"杂碎" 评杂志

●听说老D总是"便秘"，让他玩玩KOF一定泄愤(粪)。 **梅州 伊春**

●乌鸦乌鸦叫呀叫，乌龟乌龟爬呀爬。 **北京 吴洋**

●最好能开个数、理、化一角，既便被老师发现，也能有个掩护。**天水 石磊**

●杂志内容充实，读完心里充实，边吃边看肚里充实，只是钱包……

湛江 吴怀中

●老妈抚摸新千年第一期封面良久，感叹道："好久没见红宝书了"

莱芜 田耕

●酷酷的封面，漂亮的彩页，实用的内容，轻松的风格，幽默的语言，还有，恐怖的广告…… **吉首 孙煜**

●《电软》化学方式程：PS + DC + GB + ……DC 8.40/读者《电子游戏软件》。 **安徽 黄恭鉴**

●为了"地下工作"的环境需要，GAME BOY是最合适的武器。

上海 蔡裴

●能否开设"游戏秘技责任板"——请王海"秘技打假"。 **佳木斯 王洋**

●设"都来骂"栏目，让读者狂泄对杂志的不满。 **徐州 赵光耀**

●新千年封面红得酷呆，是不是哪位小编入党了。 **南京 伊翼**

恶趣味

●铁拳3：拳不离手，曲不离口，多加练习，才能烂熟于心。**汕头 许少峰**

●口袋妖怪金、银：新瓶装旧酒，但味道真不错。 **永嘉 黄陆瑜**

●格兰蒂亚：没有"丧尸"的恐怖感，每个画面都洋溢着童话般的色彩和美感，是另一种享受。 **嘉兴 黄卓苗**

●FF Ⅶ：现实生活中有许多虚幻，虚幻中交识着现实生活，玩过FF Ⅶ，现实与幻想之间的界限我早已模糊。

克拉玛依 李程瑜

●实况足球4：明星中怎么那么多闪亮的光头啊！ **吴川 钟极**

●合金装备：所有准备从事间碟活动人的必修教材。 **儋州市 付厚忠**

●生2：训练你对抗"恶心"的极好教材。 **上海 王佳陆**

●我终于拥有了日思夜想的法拉利跑车（就是价值400万人民币的那种），不过是在《极品飞车》里。

侯马 钟贵宝

●生3：快配上震动手柄，保你心惊胆战一个半月，爽死！ **合山 李菲**

●生3：追踪者长天长啸之态，酷似暴走八神，也许个性使然。**天津 王伟**

●大航海Ⅳ：我将成为中国第二个郑和。 **沛县 许晓辉**

●生2有个"豆腐"，生3是否应该有"冻豆腐"，"臭豆腐"之类？**天津 尤佳**

●冬天屋里冷的话，不妨跳跳《颈舞》取暖。 **上海 秦朝斌**

●玩"最终幻想"竟达250个小时，人称"二百五"。 **中科大 魏春晖**

●KOF97：春风吹，战鼓擂，我的八神怕过谁！ **哈尔滨 杨林**

●口袋妖怪·金、银：因记忆电池没电，一夜间，120多只怪兽全部逃走，那感觉…… **宿州 田振宇**

●口袋妖怪·金、银：要是真有精灵球的话，我真想把邻居那只哈巴狗收进去。 **韶关 赖冰**

●口袋妖怪·金、银：GAME画面好坏并不那么重要，最主要的是创新和创意。现在游戏最缺的就是点子。**佚名**

●SD高达：没有枪，没有炮，敌人给我们造。 **重庆 彭征**

龙哥热线

●虽然我的 DC 到现在只有一片，我也不后悔，因为我的 SS 就是被盗版片害死的。而且只有一片也不错，因为愈玩愈熟、愈变愈厉害，所以我支持正版片。(MINA)

●龙哥，一般有电学知识的人都知道功率为 300VA 的变压器体积会有两个饭盒那么大，而你回答一个玩友的问题时却让他检查电源功率是否达到 300VA 的大功率，这启（岂）不是非常可知？还有你说 DC 在日本到今年能卖出 150 万台，可是就我所知现在日本就已卖出 160 万台，所以我怀疑你的新闻来源。再有，我一个月给你写三封信，可你一封也没回！①DC 有无型号之分，若有，哪个型号好。②DC 美版和日版的软件是否通用，周边是否通用！③为何沈阳游戏专营店里卖的 DC 机上的号码和盒上的不一致，这是否意味着二手机？④DC 最初的死机毛病现在是否已经改好？⑤DC 大约多少个游戏？（沈阳皇姑区 唐桥远）

非常感谢。300VA 功率的电源体积并不很大，用它可以带动一台 DC 和一台 SONY21 寸 145W 彩监。关于 DC 销售台数，为了避免给读者以假像，我是将手头的情报分析后再加以向下修正。①DC 有型号之分，但不同型号质量一样，并不存在优劣问题。为什么会有型号之分？因为 DC 的生产厂为提高产量，和世嘉一起对流水线进行优化，所以新型号 DC 既提高了生产效率，更可保证质量。争取下期图解 DC 生产过程。②美版和日版 DC 暂不能通用，但据说有美国周边商生产出一种 IC，加到 DC 机里即可欧美日版通吃。周边应当能够通用。③你错了，那种情况并非二手，恰恰说明这是标准水货，此乃走私过程中，为了便于运输而采取的种种办法，反倒是全新主机。这么说吧，因为 DC 玩家不像 PS 那样多，而且一般都是有些经验的玩家才会较早更新主机，加之 DC 都是正版，所以，还远远没到 PS 那种混乱的地步(如：拆换光头甚至主板、假冒型号等)。现在 DC 有了亚洲区中国大陆版，玩友可放心购买，这些主机全部是由授权代理商批发，是行货、正货、日本原厂制造的大陆版 DC(外包装上有代理说明和详细的日本制造厂名称，说明书亦为中文)。④只要用上"饭盒电源"，尽管连续 8 小时开机，莫要含糊。⑤140 个左右，有不少适合中国玩家的大作。

●龙哥，第一次写信，请多关照。①GB 的照相机和打印机是干什么用的？②小弟最近得到一台 3DO，但无软件，问市场上还有无 3DO 软件，哪里去买？（正版）③PS 游戏碟划伤能否用修复机来修（划得挺厉害的，不过没透膛）④祝龙哥龙年好运，小弟告辞！（山东济宁市中区一中 阿鲁）

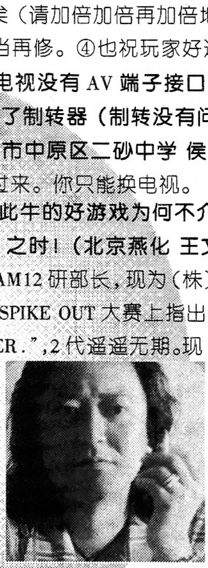
①难道是截图用的？没太留意这种东西。估计"照相机＋打印机"是透过 GB 将玩家的头部影像跟游戏合成后再打印出来的东东。②3DO 是贵重之物，软件难寻矣（请加倍加倍再加倍地留意"广告速递"，近期不少！）。③不值当再修。④也祝玩家好运。

●最近我买了一台 9002，但我家的电视没有 AV 端子接口，电视机后面只有一个可插进的接口，用了制转器（制转没有问题），可是没有颜色，应该怎么呢？（郑州市中原区二砂中学 侯嘉）

2 字的 PS 是法国制，所以转不过来。你只能换电视。

●Spike Out：如此爽、如此 COOL、如此牛的好游戏为何不介绍？此游戏移植家用之日，就是我买 DC 之时！（北京燕化 王文涛）

该游戏制作人是名越稔洋，原 AM12 研部长，现为（株）SOFT R&D #4 的部长，他在日本举行的 SPIKE OUT 大赛上指出，2 代推出 DC 版！现在的街机是"FINAL VER."，2 代遥遥无期。现 SOFT4 研旗下拥有足球三船氏、VF 加来彻也氏等名手。Spike Out 在日本拥有持续人气，较能吃币，MODEL3 STEP 2.0 四联通信。玩这游戏主要看翻版时间，不看分，比赛时四人一队，从头杀到尾 40 分钟。



←世嘉的这位大哥一向很酷，出了名的。

●请问动画片的剧场版是 TV 版的压缩，还是补充？是否买了 TV 版就无必要再买剧场版，OVA 呢？另外，PDA 如此耗电，一颗五块钱的 2032，一装进去即显示电力不足"[电池图标]"，开不到几分钟就没电了，大概要多少钱的电池才能与之配套？提点小建议：贵刊可以定期或不定期地向读者介绍一些游戏的音乐或精（经）典的动漫画，相信是三栖人的，都会支持该栏目。该死的龙哥，你要是再把我的信拿去擦鼻涕或当厕纸，我就……（厦门市双十中学 GAINAX）

①一个题材没有必要花两份铁去买，从字面上猜测 TV 版似乎长许多。②几分钟没电？是假冒的名牌扣子电池吗？五块钱能买到 GP 牌，但十元钱就能买到顶级的松下牌，万胜牌一个只需八元钱。没有更贵的了。所以我怀疑你的 PDA 是否使用不当。③莎木的限定版非常好，有张音乐 CD，看过 VF3TB(DC 版)附带的那张特殊碟的人应可体验到其音乐的厉害。同样，看过 D2 体验版的朋友都知道，"PROMOTION MOVIE"中的电声乐很劲，配器佳，尤其是贝斯，与高品质画面中柔弱但坚强的罗拉相得益彰。完全是饭野贤治自行作曲编曲，此人不是假天才。D2 的企划、剧本、音乐、监督亦均由饭野统揽。日本常发行游戏音乐 CD，D2 就有 N 种，而我们近来似乎也有专卖店想要替玩家造福了，专门有游戏 CD 卖。

SS 上有个三合一街机怀旧集，就是带 OUT RUN 的那个，OUT RUN 的 4 段 BGM 是公认的经典中的经典（不妨使用监听器欣赏），日本常发行该游戏音乐 CD。另外 PS 爆走艺术卡车中的老百姓演歌据说也很不错。好听的音乐在于玩家自己发现，别人推荐的未必对你心思。



↑D2 的 4 种 CD 之一

●龙哥，新年快乐！①我 98 年买的 SS 使用至今一切正常，但从 99 年 12 月开始，每回开机都需重新设定机器系统语言及时间，检查电池，有电，上次存在机内的游戏记忆也找得一，这是什么回事，是千年虫吗？②记忆卡的插脚断了一根，可修补吗？以上问题不多不难，愿龙哥能耐心解答，谢谢。（武汉 易波）

①有电也得换电池试验，肯定是电池问题。世嘉早就正式向玩家宣布，DC 和 SS 将安全度过 2000 年。②视损坏程度而定。

●想来清高的龙哥你也无法了解中国的盗版市场。FF7 在国内曾经有一批盗 4 碟的，第一张是国际版，2、3 碟是普通版，第 4 碟是资料碟（无关紧要）。你老兄回答海南刘赤火读者时可没讲清，他买的就是那批货。这完全不关记忆卡和机子的事。是 D 版商坑人，唯一的解决方法是再买一套 FF7 国际版，或四方求助凑齐第 2、3 碟，每张碟演示时应有 INTER 字样。（徐州 刘亚男）

●龙哥，第一次写信。①我的土星是亚版 HST－3220，印尼产白土星，放盘以后，总会有沙沙响的声音，我怀疑有问题，把 SS 封机，侬看怎么办？②我省吃俭用，用来买 DC 和 VMS，你认为有什么看法？③SS 在游戏结束关机后，电源插头一直插在电座上，不知可行吗？（上海普陀一个绝对世嘉支持者 孙卓）

①侬说的"沙沙响"难道比 PS 玩友提到的"嗄嗄声"还骇人？不必担心非异常响动，PS2 也得有读盘的声音啊！若声音很大那只能是磨损的原因，除换光头外很难解决。②苦尽甘来。③还是拔下来为好，虽然长时间插在电座上的 SS 小变压器也不会过热。你买的"99 秘技宝典"今天还未收到，一定要打发行部电话（010）67152757 查询，或来信说明，信封上请注明"发行部 收"、"查询"。

●数字小游戏：CSK·SEGA 集团 DREAMCAST 主机全球销售量已突破 500 万台(1 月底)。北美 200 万↑，亚洲 200 万↑，欧洲 100 万↑。日本 4 家工厂的生产线正处于"必死"状态，东南亚和美国的工厂已投产。所有工厂的 DC 一律以欧美市场为优先(全力增产后的出荷量为店头报数的 2/3，还不算网上预约数)。DC 在全世界大 BEAT 令世嘉股票被尊为"绩优股"。目前每台 DC 世嘉倒贴玩家 2000 日元，月产 50 万台，6 月时将可月产百万，成本打平。

●①我的PS开机之后在机内电源部分发出“吱”的声音(1.5米很清晰),何解?PS在读盘时,有时光头会“啪”的弹一下?何故?②PS2对不对应现行的PS振动柄。(通州市扑克牌厂 董晓松)

无法判断。若还能玩就将就着玩,不行就花钱去修。

●龙哥,SEGA在美国不是早已被美国玩家忘记了吗?(PS迷)

一说为当年GENESIS在美国是无人不知,SS虽折戟却出了奇地完全没有影响到SEGA声誉,如今DC成为“社会现象”,意欲东山再起,有利因素很多,首先就是SEGA在欧美的名牌效应。

●我是5903,98年底买的,最近有点儿问题。在玩游戏或放影碟时,前30分钟左右一切正常,但时间一长,机子工作就出毛病,读不过去,好像是放VCD出现“马赛克”一样,直至死机,每碟如此(碟都是好的)。据“精通”之人大检查,说光头和主板均无问题,但具体是哪一部分出问题,也毫无知觉。望龙哥给予指示,解我心头之患。另,5903在放盗版VCD时对机子本身是否有伤害?此机体内是否含有纠错功能?(江苏宿迁市 蔡苏北)

①实践证明5903有问题。功能多的东西可靠性本来就低,不按规矩使用,出现问题的时间还会提前。请人查查光电管部分。②有严重伤害(真的不开玩笑)。③毕竟不是VCD机,等于没有。

●龙哥,我有一个问题想问你好久了,那就是我们玩日文RPG游戏为了什么呢?我几个月前我玩PC版“仙剑”时,觉得以前的RPG都白玩了。而我那台PS的RPG游戏全都是日文的,玩的时候只能靠攻略一步步的玩下去,很多还没开始就厌烦了,就连FF Ⅷ也不例外,唉,无法理解游戏中的人物对白,无法体会游戏的内涵,倒觉得不是在玩游戏,反是被游戏玩了。班上许多同学都这样认为:PS2出了没什么了不起。大家都宁愿明年高考后买一台电脑。①为何PS只有三国Ⅴ一个中文版,以后有没有可能出现中文游戏呢?(本人对光荣情有独衷,因为它的游戏中汉字不少,如“西游”)②SS有何中文游戏的消息请及时向我们读者报道,可玩性是非常大的。(茂名一中 高三<1> 陈理国)

高档机的游戏都是配音,更什么都不懂了。以你为例,是否有些赶时髦的因素在里头呢?要么你很喜欢RPG,要么你懂点日文,否则就是被游戏玩。①②玩盗版就不要指望别人出中文游戏。

●龙哥,祝你少长白头发,成为一名有学问的人。①梦游美国2会在DC上出吗?②光明力量系列续作何时在DC推出?③樱大战3画面是2D还是3D?(北京11中初三<4>班 张利欣)

练过字?①不会。那种游戏还是打街机比较好。倒是DC赛车新作SEGA GT目前在日本和港台人气渐盛,大家都在谈论这个画面非常厉害的游戏。②个人认为不会再出现,除非美国玩家要求制作。③樱大战3采用先进的3D人物和2D动画融合的手段。

●龙哥,我父母厂子不景气,已一年没发工资,但他们却花了一百多元为我买了原装彩色GB卡“心跳回忆文艺篇”(1999年8月),可当我元旦前夜再次PLAY她时发现以前的记录全都没有了,我凭我十年游戏经验确定此卡电池了,但拿到专卖店去换电池,可BOSS打开卡后却告诉我此卡电池被点焊上了,他们取不下,也不知怎么取下来,这件事使我十分伤脑筋。我不想让父母认为此卡已经GAME OVER了。(湖北襄樊 程功)

没想到GB卡的制作工艺如此之差。若电池被焊上(难道盗版之人就这么狠心?),你只能请专业修理电器的人士视具体情况用小烙铁把焊点给熔开,换了新电池再重新焊上(如果不这样,想来电池也无法固定在卡内,否则盗版商就不致出此下策了)。

●给1期第5题:主角在未来シゲール剑术道场与人对话后,在宿屋里休息,梦见往事,醒后可得到称号及“冥空斩翔剑”(在HP呈红色,TP为POWER时,同时按□○×/耗100TP/收招慢)(武汉大兴路、长沙夏军等)

●我们是FC的天堂:重庆市綦江县齿轮厂子弟中学初三(1)班,FF3玩友可打电话023-48640490。●FF Ⅲ和其他FC问题to:广西柳州第六中学初98(6)班,凌维丰,545005。

------包打听&包回答------

欢迎来信提问,感谢全国诸位“包回答”

①SFC“超级大金刚2”:我已打到第二大关,就是火山那一关,其中的过了汽球的那小关后面的那一小关(估计如果再过此小关,就该和BOSS对战了)。此小关我过了路途的记忆“星桶”,再向前吃到“O”字母,后看见一个有“老鼠”图案的箱子,向上又可到一层,有个加“猩猩”的桶,上层有2只“马蜂”,到这里便再也找不到出路了,而且也不能回去,简直是求生不得求死不能。本人的字不是很好,加之语言组织混乱,还请龙哥谅解。99的选人画面十分令人失望,是ZERO3的翻版,人物日益卡通化,SNK好的不学,取其糟粕,去其精华,看到大门等人不让出场已是失望,见此画面又是失望…其实我也爱玩RPG,但现在感觉PS上的RPG虽好但看不懂(抱着攻略实在没劲),PC上的虽然看得懂但真没劲,辐射2和博德之门都汉化(天津 臧炜)

②FC“DQ4”:第三章,已取得**てつのきんこ**,也替**ボソモール**的吟游诗人送信给了**エソトール**王子**モニカ**,**モニカ**的回信也已送回。**ぎんの女がみぞう**也已卖给**エソトール**的老人,之后便无所发展。①如何继续游戏?②**てつのきんこ**有何用?**うまのふん**有何用?③去哪里找“天空之剑”。(北京十分喜爱DQ系列的张鹏)

③SS“天外魔境第四默示录”:游戏已进行至亚特兰大(有电视人的那个城市),在看守电视人表演后,如何将游戏进行下去?右上角屋中之人提供的密码有何用?(上海石化辰凯花苑 方秉斌)

④贵刊已经很久没有登FC的游戏了,像FF3这样的游戏怎可不登!?:游戏前期,行进到一座山上,遇到一只大鸟,好像是9贵刊9912期彩页介绍的“巴哈姆特”,怎么也打不见,是否可以收为“召唤兽”,如何收?(唐山 齐爽)

⑤急需“幻想水浒传Ⅰ”的金手指密码,望金手指高人寄至:武汉市武昌区石灰堰174号 李萌,430060。本人感激不尽。

⑥SS光明Ⅲ剧本2:多次游玩,只有一次在打完救出神子那关后,就看到船长救出掉入瀑布的**エキユアル**将军(未接其他记录)。由于在下想将剧本1~3连在一起重来一遍,可接剧本1的记录打了三遍也没看到将军被一幕。问题是不救出将军,剧本3中他能出现并加入吗?在第几关?或怎样救出将军?(沈阳铁西区 陈冠吉)

⑦PS◆“幻想传说”最终BOSS到底在迷宫的什么地方?◆“浪客剑心~十勇者阴谋心”美浦的溪谷中忍屋第二层找不到暗门。(武汉江汉区回龙巷)

⑧口袋妖怪.紫:打第三个头目即取得01号秘传机器后,进入BOSS文章,打败三个手下,有一道门堵住了我,怎么也打不开。我急坏了。(吉首 周锋)

⑨SFC系列:◆“大盗伍佑卫门Ⅲ”,我得到8个密码,不知拼凑顺序。◆圣剑传说Ⅲ,已进行到“上の大地”,将妖精村的刺猬赶跑后,就发展不出情节了,只能看到布拉米兽在森林里飞来飞去。(天津汉沽区河西三明里南一段70号 李卫祥,300480)

⑩PS幻想传说:主角的次元斩怎样习得?本人已是第三次打,至今也没习会“次元斩”(90小时战斗N次不装备指轮的主角HP、TP全满的赤峰 YHK)

11. FF Ⅴ:PHOENIX之塔怎样进入?海底有一个塔底有一块魔石,怎样取得?(RPG迷 重庆市彭水县彭水中学高三(4)班 彭路,409600)

●给第1期(第四问)民航学院苍翼朋友:◆那不算问题。厨师说的日文是表明某种菜还不够,只要坐上飞船,把以前去过的各地全部再去一次,只要见到鱼、肉、收蛋以及蔬菜之类的,每样都买几样即可。◆六十层魔塔的实在太多,但最主要的有26层强力护手(拿钥匙后,半分钟内与魔法师打一次),33层防护盾,38层GC魔杖(与蓝色魔球连打两次),45层最强之剑(按断蜴人、黄、白、黑、蓝战士的顺序打,最后开宝箱),48层RC魔杖(按左下、左上、右上、右下的顺序在墙角各等10秒以上),52层黄金盔甲(把竖墙全部打下)、58层BC魔杖:有蜡烛处由上至下各跑两次,60层救公主后可得强力魔戒。(沈阳飞机制造公司 朱志明、另感谢遵义航天中学陈斌)

●给1期芜湖一中曹(冲)读者:FC“DQ5”应为FC“DQ2”汉化版本。①拉格斯还在贝尔伯镇(地下城镇)中的地牢中。用金钥匙和牢屋钥匙打开门,右边空无一人的房间内,在东边的墙上,由上向下数第二格有一暗门,拉格斯便在其内。②公主到23级可修得“开门”,耗MP2(可开除水门外其他门)。如得不到钥匙,便无法继续游戏。(北京十分喜爱DQ系列的 张鹏)

●给1期常州石小敏“怎样找暗の精灵”:去到那个很大的大厅后,踩下大厅右上和左下角的机关,使其发光,然后站在大厅中央的石盘上等待三十秒,大门便会打开。这是文字游戏。在里面可以找到暗の精灵,和它立下契约,当然,必须先找到那只戒指啦!(广州市珠海区万寿路75号705 **フイリア**,“宿”、“幻”存疑玩家请来信,510230/龙哥非常感谢广州董剑!)

●给1期“精疲力尽”的SNAKE:在剧情模式中以HARD以上难度爆机并取得“FOX”或“BIG BOSS”存档,此时C盘中便可进入忍者模式。(精神百倍的SNAKE——来自山西忻州市)

●小弟多次寄信，均不见答，不知是我文笔太差，还是龙哥真的聋了。①SNK 网址？②NGPC 的屏幕和外壳中国有售吗？哪有？③一套 DC 几钱？（为买下新款 NGPC 而找便（遍）北京的张田）

①http://www.neogeo.co.jp/ ②这些周边对占有率相对较低的 NGP 来说是不太现实的。③硬件不贵，关键是软件。玩正版的人，要么交换、买卖二手碟，要么将买新碟的时间向后推，即可节约资金。一机一牛二柄二碟二卡，少说得 2500 块，确实是笔挑费。

●我有 GB 光机和彩机各一，一直在用充电电池，近期发现以下恶毒症。①彩机关机后，残影极为严重，有时长达二、三十秒不消失，但游戏过程中严重残影现象消失，何故？②GBC 是只改了彩屏还是主频也提升一倍？③GB 机的按键及方向不灵，哪里可修？④光机灯光极不稳定，灯光开关不灵，怎么办？（武汉 FF Ⅶ）

①残影是什么东东？是电容放电的黑线吗？若游戏时稳定即暂无问题。这充电电池的大电流果然存在隐患。②主频？不能说彩机屏幕没有了活动块儿的残像，就是“双频”。③自己清理或修复即可。④“功能越多越不可靠”，是经实践证明的。并非所有问题都能“一修了事”，你这问题可能比较烦。哪里去找配件？

●龙哥，我是玩 N64 的。①邦谷碟机不知怎么就死机了。按照步骤我打开光碟机和 N64 主机，为了找到赛车游戏（因英文差涩），所以当一款不是赛车游戏时，其游戏画面已出现，我很快关掉重新开启找。连续几次，机子就没有了反应，画面上显示“NO CD”。不知这是什么原因？随后，我又拿去修理，不但没修好，反而连放 CD 的盒也打不开了。②我的 MD 掌机借给朋友玩了几天。拿回来后，发现调节明亮度的齿轮没了。打开游戏机，只听见游戏的音乐声，却没有画面。这和那个齿轮有关系还是有别的什么原因？另外我觉得你刊趣味性减少了许多，N64 的游戏很少，如果不愿意长篇介绍，也可把任天堂 64 出品至今的游戏题目列一张表，只需一张约的 1/3。（江苏宜兴 朱鹤强）

①还“不知怎么”哪！？连续开关机，导致机器坏掉，能不能修好还是一回事，请电器修理高人给看看吧，不要找专卖店。②你愿意借别人，我有什么办法。③GB、N64 的游戏多数面向小朋友。

●我已试过 4 盘口袋妖怪单卡，无一好使，问题是把ボックス变为其他数字后，在多个ボックス后出现圆点，把妖怪存在ボックス 2－7 中后再提取便出现花版了，所以只能扔掉变身后不喜欢的妖怪。合卡则无事。（抚顺十二中高二<5> 李然）

因为 GB 卡带都是盗版的，所以难免出现问题。

●说起来真不幸，我如此热爱游戏，老天却这样对我。一个学期以来，每天省食减用，存了一台二手 PS，却不能正常游戏。毛病真是怪，用制转配老“北京”，图像死活调不清，可频场却没问题，如果用 AV 线配全制式彩电就没问题！找人去修，人家说少了几个集成块，没的修。请问龙哥，还有的修吗？把老“北京”改成全制式有可能吗，约多少钱？（天津忠实读者 李轩）

你的老“北京”恐怕只有“RF 输入”吧？与其加装 N 制及 AV 输出（300 元左右），不如直接到你市海河电器城三楼那个二手日本电器交易中心或塘沽洋货市场去寻找索尼 RGB 监。考虑到你经济能力有限，我劝你别太勉强。可去街机厅打鼓、弹吉他散散心。

●我的 PS 没用木箱装，从家寄到部队，结果损坏。我去老板那里修，花了一百元，仅勉强修好，老板说完全修好要花四百元。看到 9912 期你的 DC 从 60 米处（编者骇然）高度摔下都未损坏，原版盘被摔得粉碎而我的盗版盘良好如初，我只想问一下 PS 机为何如此不经摔。仅修一台摔坏的 PS 机就要花四百多元，我是否被老板狠宰了一刀？另：老板说我的 7501 是 5501 改装的，和这有没有关系？（中国人民解放军海军 37878 部队 陈读者）

花 400 元修 PS，这一刀从前心穿过后心。DC 制造过程的第一道工序，就是在主板下面加一层缓冲材料。今后会介绍主机是如何在流水线上被制造出来的，敬请期待主机在车间里的样子。

●你刊说索尼的三大代表产品是：收音机、随身听、PS 机，中央 2 套“经济半小时”说是：手提电脑、电视机、PS 机，出井伸之亲口对记者说的。你们总是出错。（天津永远支持 SONY 的王伟）

还真是我们弄错了。不过，比起某报将出井误认成大贺，我们这错误还真有点儿冤。记住，出井社长说的那绝对就是真理。

●龙哥，看到前几期杂志上玩友讲玩游戏时电视画面有些偏左，我家也是。我特地把电视给拆下来，找着两个旋钮，分别是 FOCUS 和 SCEEN，请问是不是可以调节画面的，哪一个是，请龙哥一定要回答，我可是把电视拆下来的！PS 火牛怎么老是嗡嗡直响，对 7000 型 PS 有影响吗？（南京虎踞龙盘友好大厦 何杰）

呀！是地磁影响吗？八成是 SCEEN，你找专业一问便知，可别乱动哦。火牛也有“嗡呜”声，其质量也太差！对 PS 不利，速换。

●NGP 不是要以中国为主要市场发售吗？现在怎么……？广告上的也太贵了！用贵刊伊妹儿发稿子可以否？（通化一中 王乐）

①注意近期彩页广告。②发稿子可以，但问题最好来信。

●我们是湖南衡阳铁路一中高 201 班（邮编 421001）的。都是街机仔，22 个男生中，10 个土星，4 个 PS。我们这里 DC 都有，却再也找不到 SS 游戏，骨头先生和 NIGHTS 我们只能一边流口水一边看图片。好不容易有一天，我在软件店老板收购的旧软件中翻出了一张骨头先生 A 面，我当时几乎高兴地飞起来，以拾伍元高价把老板这张被其居为“奇货”的碟买下，它是那么的好玩又难玩啊！我拿着碟走进教室之后，大家整整高兴了一天，现在我们已经将它打穿了，它里面精彩的内容和优美的音乐高高地吊起了我们的胃口，有个同学还对我说他有一天晚上梦见 B 面被 A 面生了出来……但我们不仅仅在一起谈这些。快会考时，我们十四个人约定会考前一律不碰游戏，甚至约定连软件也不许买，怕会受不了诱惑去玩，最却错过了一些游戏，最后我们十四个人都以优秀的成绩过了关。后来买了索尼克赛跑，我们玩了第一关，它虽是盗版的但对我们却很珍贵，我把它贴上了保护膜，但是不小心没贴好，我想撕下来重贴却沾下了一大块反光层，它再也读不出来了。从“闯关族的家”中，听到 SS 将“退役”的消息，我们开始很沮丧，还为这件事展开讨论，4 位 PS 同学也参加了，讨论后我们认识到不管 SS 退出、DC 登台，SS 都是我们的好主机，退出是必然的，PS 也会到这步。DC 也许过不了五年大关，只要能得到欢乐就行，游戏是你自己的……4 位 PS 同学当时也表示如果我们“土星族”谁想玩 PS，随时可借给他玩。龙哥，这里我们大家有个请求，也许很过分，但请考虑一下：我们这里土星软件已经不卖了，老板开始清“SS 仓”了，你可不可以帮我在北京留意一下这几款游戏：格兰蒂亚、武装雄狮 1、2、索尼克合集、SONIC R、NIGHTS、骨头先生（最好是盗版的，正版我们可能负担不起），再通知我们，我们把钱汇给你，算是帮我们 10 个“土星人”实现游戏愿望。对了龙哥，你们北京能看到湖南经视的节目吧？也有游戏方面的呢！（土星族代笔人 肖琛）

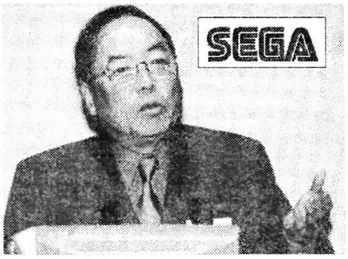
现在的人们在许多情况下并不懂得珍惜，条件越优越就越不知珍惜。包打听中大量读者问得都是 FC、MD、SFC 上的问题，字里行间可以看出他们对游戏的执着，这种精神与天天到店中问新 D 碟来了没有不是一回事。有时候我觉得 FC、GB 玩家真的很不简单，他们是玩游戏而不是“被游戏玩”。可以告诉大家，目前土星、MD、GG、NOMAD 全新硬件、周边和经典软件仍然在日本专卖，其中个别作品的价格不降反升，所以我搞不懂那些轻易将老机器出手的朋友内心所想，难道自己当初的游戏经历就这么给抹掉了？在日本可以利用 DC 来玩当初 MD、PC－E 的佳作（如何利用网络下载资料尚未公布，艾美加 ZIP 一上市便知，DC 还有下载世嘉 15000 首 BGM 的服务），怀旧的日本玩家甚至没有忘记“RENT A HERO”，SEGA 干脆制作了 DC 版。龙哥只是希望朋友们能从游戏中真正获得感动，多一些思考，少一些浮躁。请注意一下广告中的土星经典碟部分，如果龙哥没记错，本期杂志就有。

 ●DC 主机的 VMS 可视记忆卡靠两个 CR2032 扣子电池向屏幕供电。换电池时不必担心卡内记录消失。

电玩迷应当了解的小知识(一)

世嘉企业有限公司
SEGA ENTERPRISES LTD.

不少朋友除了玩游戏,还对一些资料性问题特别感兴趣,比如,游戏机是怎样被制造出来的?在能够查到资料的前提下,龙哥希望满足大家的要求。另外,热线特别版也对老机种老游戏的问题进行专题归纳,这期原是"勇3疑问"的(移至上期)。



■大川 功
CSK企业集团领导人。CSK以信息业为龙头,经营范围涉及多个领域。该集团规模十分庞大,企业多。就电玩来说,世嘉、ASCII都是CSK控股的公司。

一、世嘉的近况

1999年5月11日,世嘉R&D部门、AM部门、CS部门进行了大整合,一律以"SOFT研究开发部"命名。公司的目的是要将各部独自具备的技术共享化,提高开发速度,并希望部门间能够产生相乘效果。同时,统括后的各部门被要求必须做到打破机种界限,同时开发街机和家用机(原CS3的中裕司也已开发出街机)。业务用、家庭用游戏的移植亦将因此而SPEED UP(NAOMI⇌DC)。

以上只是世嘉改革的第一步。1999年11月26日,世嘉为了强化战力,再次出台新举措:将9个"SOFT研究开发部门"和若干"AM设施事业部门"完全子会社化,以利日程安排和资金流向的细致化、明确化。如,原为AM2研的"SOFT2研",2000年1月首先会并入CSK综合研究所(CRI),还叫AM2。2000年4月其他8部门顺次分社化。世嘉规划,DC的NETWORK游戏将凭借优势开发力和先进管理方法,在十数个具备强大网络技术的子会社之有力保障下,顺利诞生。另一方面,AM街机部门在2000年中,将逐渐把旗下各店铺实现光纤网络联结,以网络对战的姿态提供一个"ENTERTAINMENT CYBERSPACE"。AM各部门也将独立成子会社。

今后,AMUSEMENT(NAOMI)和CONSUMER(DC)平台的互换、软件出版、业务用/家庭用机器的贩卖、软件的直接贩卖,等任务,将完全由各分社承担(独立核算、股票上市),进而形成战略统括。

DC下一波网络事业的关键词是"携带电话",即移动通讯领域,世嘉将提供全新的游戏和服务。2000年度(至2001年3月)DC的目标销量是全世界1000万台(本月,全球出荷数为:600万台)。

新世嘉的缔造者正是大川会长。他着眼于网络。

二、世嘉的组织

1.■取缔役:

代表取缔役会长/大川功　　代表取缔役社长/入交昭一郎

取缔役副社长/青园雅宏(已跳槽至AT&T)、铃木久司、广濑祯彦

常务取缔役/高仓铁夫　　取缔役/福岛吉治、秋元康、园山征夫

2.■执行役员&监查役:

专务执行役员/永井明、赤家隆博、中村俊一、汤川英一、佐藤秀树、田副康夫

执行役员/铃木裕、舟越肇、山田顺久、冈村秀树、森启二

常务监查役/家田和忠、西严　　监查役/宫崎金助、外立宪治

三、世嘉的GROUP企业

■日本(以下企业类型全为"株式会社")

●SEGA MUSE/世嘉软硬件贩卖,游戏相关电器制品,联结世嘉和日本各地小卖店的会社。

●SEGA TOYS/小孩子玩具的企画、制作、贩卖,如幼儿电子商品"PICO"。包括角色玩具。

●SEGA MUSIC NETWORK/通信卡拉OK机器的贩卖及可提供音乐、文字、影像等功能的多媒体通信型卡拉OK机的开发,主要利用了网络来发展事业,争取卡拉OK迷。

●ライト印刷株式会社/为世嘉印刷。

●SEGA FOODWORKS/饮食设施的企画、开发、运营。

●SEGA LEASE/各种动产的赁、贷、借、买、卖之管理。

●SEGA音乐出版株式会社/音乐著作权的管理。

●株式会社SI电子/游戏机、自动控制设备机器的开发、制造、贩卖、修理。

●SEGA LOGISTICS SERVICE/街机、家用机的贩卖、运输、仓储。它是世嘉的后勤保障会社。

●SEGA兴产/损害保险代理店业务。

●株式会社ネクステツク/家用游戏开发。

●株式会社SGS/柏青哥、嫂的贩卖。

●株式会社SG MEDIA/通信型卡拉OK机的贩卖、凭贷及对相关情报提供服务。

●エイテイワンENTERTAINMENT(株)/音乐、TV、原作动画、电影等企画的合同签订。

●株式会社TRILOGY/电脑动画CG的企画、制作、贩卖。

●OASIS PARK(株)/高速公路PARKING AREA(驿站)内的商业设施运营。

■海外

●SEGA OF AMERICA INC./美国。CONSUMER机器(即家用机)贩卖及软件开发。

●SEGA CONSUMER PRODUCTS S.A./西班牙。家用机贩卖。

●SEGA AMUSEMENTS TAIWAN LTD./中国台湾省。娱乐设施运营。

●SEGA NETWORKS,INC./美国。多媒体研发。

●SEGA GESELLSCHAFT/德国。机器贩卖。

●世嘉华瀚文化娱乐有限公司/中国。娱乐设施运营。

●SEGA ENTERPRISES,INC.(USA)/美国。业务用AM机器贩卖、娱乐设施运营。

●SEGA ATP EUROPE LTD./欧洲。业务用机器制造、贩卖。

●LOTTE SEGA COMPANY LTD./韩国。娱乐设施、主题公园运营。

●SEGA PINBALL,INC./美国。弹珠台的开发、制造、贩卖。

●SEGA AMUSEMENT EUROPE LTD./欧洲。业务用机器制造、贩卖。

●SEGA ENTERPRISES(AUSTRALIA) PTY,LTD./澳大利亚。业务用机器贩卖,AM设施运营。

●SEGA OPERATIONS FRANCE EURL/法国。业务用机器贩卖。

●V/S EQUIPMENT DISTRIBUTION JOINT VENTRUE/澳大利亚。娱乐设施运营。

●SEGA EUROPE LTD/CONSUMER家用机贩卖及欧洲CS、AM会社群管理。

●PIEMIRE ロワジール FRANCE S.A./法国。娱乐机器贩卖。

●PIEMIRE ロワジール GERMANY GMBH/德国。娱乐机器贩卖。

●SEGA FRANCE S.A./法国。家用机贩卖。

●ジエイピーエム INTERNATIONAL LIMITED/游戏机器的开发、制造、贩卖。

●本人极为赞成龙哥"街机不能被模拟的观点"。(广东南海梁其)　●龙哥,给我黑店黑老板名单。(南充读者)

●龙哥热线刚挠到痒处就"GAME OVER"(云南东郊大石坝 潘明湘)

大墙画廊

为了令大家能够更好地欣赏画稿，本来将画稿缩小充实廊子的做法予以否定，今期起还是令它们的尺寸大一些吧！

近期的来稿似乎欠缺质量相对高的作品，致使所登画稿的水平也……许多朋友都说投稿多次不中已近殆灰心，这里要告诉大家的是不仅仅对于投稿，所有事情亦然，永远都不要轻易放弃，尽管有时学会放弃是很必要的，但是坚持也是一种美德啊！请大家记住哦。

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



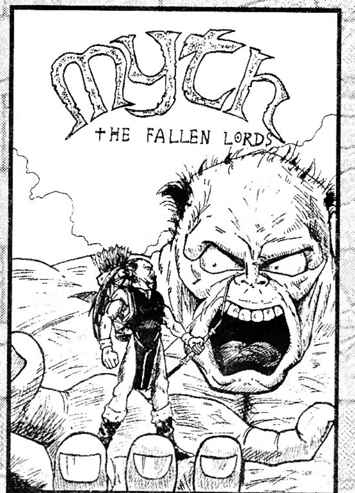
▲《心跳のFF Ⅷ》北京 蔡亮

▲S：莉诺雅至于那么拼命逃避追求吗？
P：看来斯考尔无暇去救莉诺雅的『命』了哦。
（『L·P』：★★★☆）



▲《无题》 湖北仙桃 刘思

▲S：右上方被吊的是我（S·P）吧？还祝我健康，什么居心？！
P：为何不寄原稿而是复印件，难道不是你画的吗？ （『L·P』：★★★）



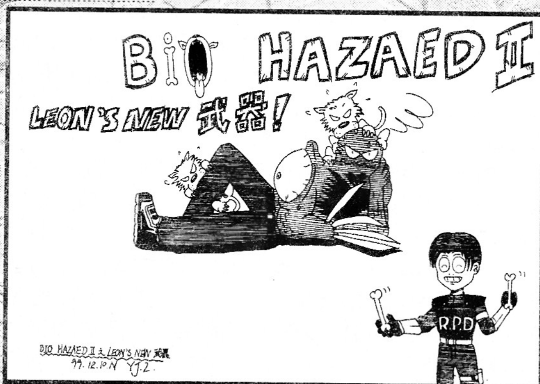
▲《神话 堕落之神》广西上林 韦云

▲S：看来你是个 PC GAME FANS 吧！
P：站在如此恐怖的巨人手中的感觉是什么呢？ （『L·P』：★★★☆）



▲《桔右京钓鱼》 北京 王曼

▲S：没想到剑柄还可以当鱼杆用啊！
P：他的嘴巴为何闭那么紧，怕忍不住吃鱼吗？
（『L·P』：★★★）



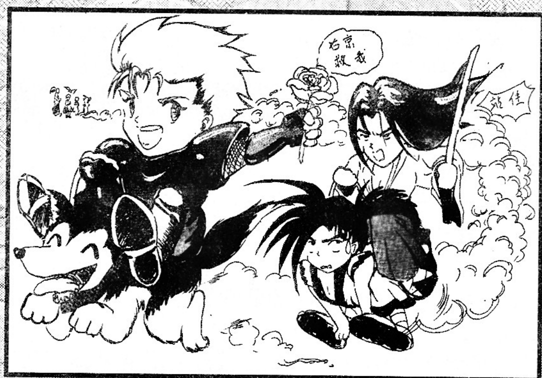
▶《生化危机2之里昂的新武器》 湖南邵阳 柳欲俊

▶S：为什么HAZARD总是被大家写错呢？
P：骨头当武器，能否真的令丧尸听话呢？（『L·P』：★★★）



▲《00'KOF-"迟到者"队的千年虫之战》 西安 李东

▲S：到了出刊时真的千年虫是否已经……
P：这次可没有让你千年等一回吧！
（『L·P』：★★★）



▲《无题》 哈尔滨 Moonlight

▶S：看帕比多高兴，霸王丸学习学习吧！
P：难道加尔福特手中是右京憧憬的那朵究极之花吗？
（『L·P』：★★★）



▲《KOF之永不言败》 四川三台 王伟宇

▲S:H.F.，确实我不太公正，因为自身能力有限啊！
P:那也别总结什么投机技巧啊，我会逐步改善的。
（『L·P』:★★★☆）



赏

▶《光之继承者》 广西玉林 何伟

▶S：我对此游戏情有独钟，因为本人写的"处女攻略"就是它
P：还记得那百层魔塔的恐怖吗？
（『L·P』：★★★★☆）



▲《KOF97之马拉松之赛！！登场！》 汕头 黄金奕

▲S：莎米（夏尔米）为何飞得那么遥远……
P：这样的马拉松能够跑到终点的人一定寥寥无几。
（『L·P』：★★★）



▶《电软共庆2000》 南京 程磊

▶S：《FF Ⅷ》+《MAGIC 地带》制作班底就是舞龙队吗？
P：3000年时会是怎样的共庆场面呢？
（『L·P』：★★★☆）

山河我道



▶福建连江 官炳（接续第五集99.7）
『廊POWER』：★★★☆

▶S：我真的有如此强大的COOL力量吗？
P：好久没连续了，大家还有要努力哦！

（待续）

◆画廊接力行动FILE~11~：《格斗之木9》

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册。一般情况不退稿，作者在三个月内稿子未被采用，可以另作它投，但不可同时一稿多投。

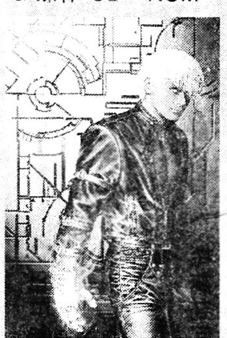
关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内（即一本杂志大小，"还我河山"的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开（即将杂志打开大小）；一般不要用铅笔及圆珠笔作画（廊POWER简称L·P）。多谢大家支持！！！

廊主 SHADOW & PHOENIX 启



99 格斗之王(99KOF)

机种 PS 厂商 KOEI 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM



也许是这年头流行“协作精神”吧，连混战类的游戏也倍受玩家青睐这点除了在日本街机榜上可得到充分证明外，KOF '99 的吃币率亦是个不错的例子。

新设的 Striker 系统，可称得上 KOF 史上最成功的“变法”了，Striker 的设定，不仅是为了延缓激战，更重要的是大大增强了游戏的战略性。此作必杀技出招后僵硬时间有所延长，所以这种“团结就是力量”的打法也自然成了嗜血狂魔们的家常便饭，此外 Striker 还有一定的趣味性（如援助推拳崇，在特定场合，看到麻宫“受辱”时，会完全补满血槽）和观赏性（本人就亲见特瑞援助，八神连接两个超杀的“奇观”）。

关于本作的角色，明显的卡通化了，甚至有些人物被击倒时还会有双眼突飞的特效，不论是 SNK 要走 CAPCOM 的路线或是为了保持 2D 游戏的风格，人物还是蛮合玩家胃口，这也就够了。

不能不提的是此作的背景，真可谓千古绝唱，太精美了！画面真实却不乏艺术感，透明度很高的色彩使原本凄凉的场景更多了一丝清爽的味道，这真是“好玩看得见！”

但不知是格斗游戏的音乐往往被忽视，还是音乐让我们要忽视，或许又是环境的缘由吧，关于其间乐据说不错，细节就不得而知了。

SNK 是敢不吃螃蟹的人，KOF 六代作品，看似相同，却又都截然不同，各具魅力。所以本人还未亲见过哪位“达人”过年称雄武林，倒是这 KOF，在街机厅中，年年成了“格斗之王”啊。

——甘肃兰州　Robin

角　色：9	操作性：8.5
画　面：9.5	创　意：9.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	总评价：8.8
玩此游戏时间：∞	

街头霸王 EX2 加强版

(STREET FIGHTER EX2～PLUS)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CD－ROM



毫无疑问，这部作品绝对可列入 PS 格斗最强作的行列。无论是各方面，这部作品都绝对是最好的，比之前作，大有过之。

街机版是用“SYSTEM 12”基板，比 PS 在多边形处理及特殊效果的强化上都要略高些。“铁拳 3”的移植开了个好头（只是背景为单层卷轴），这“SFEX2P”（好长的缩写呀）对于善于移植格斗的 CAPCOM 绝没问题。

由于我仅打过“EX2”版，所以无法做出很明确的移植度比较。但，仅从 PS 版的画面上看，人物多边形圆滑自然，光源效果明显着重突出，特殊效果如粉尘等是绝对的出色，比街机版的“EX2”要好（事实），有怀疑者不妨比较一下。不过，多边形数量用得比“EX”少也是事实，但少并不代表不好，效果大家也都有目共睹，确实很出色。

操作判定在一代基础上提升，手感白热化，用 PS 手柄打也不会嫌操作困难，与街机版没有分别。系统不用多说了。连续技的使用是“EX”系列的招牌，超杀混合加 EXCEL 使用，一套三十 HIT 左右的连击真不是胡吹的，眼花缭乱形容都不为过。倒是要练成也不易，在此诚恳希望有条件者改用摇杆来练。PS 手柄的键位设定对练习者的“成长”速度有影响，再说，这种格斗，不上机厅去对战真是糟塌了。

角　色：9	操作性：10
画　面：8	创　意：9
音　乐：8	移植度：9.5
情　节：——	总评价：8.92
玩此游戏时间：直到 EX3 为止	

总之，移植度甚高，而且读碟速度也令人满意，没有话说。结语一句：强调连击的格斗，花样极多，下功夫练习是唯一“入门”之道。

——北京　六面兽

剑客异闻录·苏醒的苍红之刃·侍魂新章

机种 PS 厂商 SNK 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



说实在的，SNK 的确在多边形格斗方面的天赋不及 CAPCOM。3D 侍魂“只闻其声”后便在排行榜上 KO 了。“3D 饿狼”更是失败，PS 版移植度的高低也不再是玩家关注的方面，因为没有几个人会为那种水平的作品去耗时间。这一回，虽不是移植作，但起码不再茫目了。

原创作品，人物很新，只剩几位老战士了（霸王丸真是比年轻时还酷）。在新角色方面，明显有些“遗传”的痕迹，当然“侍魂”中的角色似曾相识也不奇怪，都是剑客嘛。

很显然，SNK 是认真的。动用光源，多边形数量增多，半透明效果的大魄力（且看霸王丸招牌技“弧月斩”的效果）有点让人咋舌。当然，棱角分明肯定的，但与 HYPER NEO·GEO 64 基板上的“3D 侍魂”的效果是比较接近的，除了背景。

“侍魂”的 3D 化一直都有争议。这种作品显然更适合做成 2D 作品的，3D 化的东西失去一些“侍魂”的味道，至少在角色上我认为仍是 2D 为佳。况且，操作感中“侍魂”那种特有的爽快感淡化了、生硬了。

结语一句：SNK 3D 格斗目前最高水准，确有一玩价值，有条件请玩 PDA。

——北京　BAHN

角　色：9	操作性：7
画　面：6.5	创　意：9
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7	总评价：7.6
玩此游戏时间：翻版 9 次	

舞台～终极真实之吻

(DANCING STAGE～featuring TRUE KISS DESTINATION)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD－ROM



KONAMI 真太会赚钱了。一部作品，换个插图换个曲就是一部新游戏，既不费时又不费力，何乐而不为？更何况，一部游戏挣双份钱，君不见连究极的 PS 2 也推出了“青春鼓王”。真是乐此不疲呀。

“DANGING”系列是最具人气之作这是毫无疑问的，因为它具备运动的因素。如今为了健身而打“DANGING”就像当初为了打 PC 游戏楞说是要学电脑一样，个中缘由颇有同工之处。

加入日本音乐之父小室哲哉音乐的“DANGING”怪怪的。虽然玩法一样，但音乐却激不起我的热情。节拍不够火热强烈，日式音乐（至少是本作中的）让我失去了节奏感（但却比盗版商自制的“Mei”版要强多了）。我要挥洒我的汗水，但本作的曲子让我脚直发软，还是“革新版”中的音乐来劲呀！

看着封套背面“忠实移植”几个字有点莫明其妙，KONMAI 宣传的过份。PS 的 CD 音源怎么说也比街机强啊，移植度根本没什么可怀疑的。

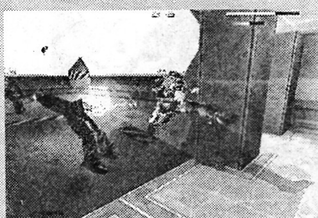
打“DANGING”的玩友相信都已买入两块毯了吧？请用这系列的作品在家开个舞会吧，或者一人跳双舞台的技术也可以多多练习呀。

——北京　6

角　色：——	操作性：——
画　面：8	创　意：8
音　乐：8	移植度：10
情　节：——	总评价：8.5
玩此游戏时间：只玩革新版	

格斗力量 2(FIGHTING FORCE 2)

机种 PS 厂商 CORE 类型 ACT 媒体 CD－ROM



回首一代，那是一部 PS 上难得的多边形清版格斗 ACT。虽有褒有贬，但多少也弥补了许多玩友的心愿。可以说，是比较成功的作品（至少留有印象）。

经过 E3 大展中的强势宣传，这部盼望已久的 ACT 终于推出了。欢乐与痛苦往往都是一同而至。喜得是这部 ACT 还行，悲得是本作已从双人闯关摇身一变成了单人冒险。差异之大实在无法并称为系列作品。“格斗力量”本来的卖点已随了大势了……

单说游戏。主人公设定太俗气，剧情设计没新意。人物动作过于单一，没有招式组合，只有比较丰富的道具来补充游戏留下的遗憾。追尾视点是 CORE 小组的拿手戏，越玩越有“盗墓”之感。ACT 动作闯关中的硬派感觉如今已经荡然无存。

由于只玩到 PS、PC 版，却不知 DC 版有啥不同？凭想像，应与 PC 版完全一样吧？反正，没有了双人合作的 ACT 永远都不可能让喜欢“暴烈刑事 2”的朋友认同。希望，3 代能回归原味吧。

——北京　6 面兽

角　色：6	操作性：7
画　面：7	创　意：6
音　乐：6.5	移植度：——
情　节：6	总评价：6.4
玩此游戏时间：失去兴趣的 3 小时	

灵魂战士(SOUL REAVER～LEGACY OF KAIN)

机种 PS 厂商 EIDOS 类型 ACT 媒体 CD－ROM



最早是在一张名叫“AKUJI”的美版动作游戏中见到本作的体验版的。当时只能试玩一个 3D 版图，无法攻击敌人，只觉得 3D 画面还可以，动作还算流畅罢了。不想日后，“灵魂战士”的热潮竟然席卷全球，人气急升，才不得不刮目相看。而我国玩家也因为一些众所周知的原因拿到了美版，整比日本那边早了近一年的时间，幸乎？

没有话说，除了略嫌敌人少而弱以外，本作品做为一部 PS 机上的动作游戏来说，可以算得上一流。制作者态度认真，完成度高，丝毫没有一些其它美厂 3D 作品中所常见的 BUG 出现，而且多边形表现完全可以用一个“靓”字来形容，比之有 3D 显卡支持的 PC 版也不见得会差到哪里去，令人满意。

吸收敌人魂魄的设计有点意思，一股“浓雾”溶入主角体内很过瘾。主角的遭遇让我想到了《再生侠》，CG 水平很高，一定要看。

真是非常满意了。倒是这种秀作出自 EIDOS 之手有点意外，因为此厂口碑并不咋好，在我看来没有 CORE 的成功哪有今天的 EIDOS 呢？不知传闻的 DC 版到底有信儿没信儿，真希望能在 DC 上打到。

——北京　六面兽

角　色：7	操作性：8.5
画　面：8	创　意：10
音　乐：8	移植度：——
情　节：7.5	总评价：8.2
玩此游戏时间：大概十几小时	

玩具兵大战（ARMY MAN · Air Attack）

机种 PS 厂商 3DO 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM

记得以前玩 PC 版玩具兵大战时，在开腻了 JEEP，坦克后便打起关底接人直升机的主意。无奈找遍秘技也没有过上“飞天”瘾。到后来 PS 上的 3D 版也未能如愿，幸好 3DO 及时抓住我这类玩家的心理，推出了此款 Air Attack。

本作基本延用了 3D 版的操作系统。单兵作战演变为直升机立体作战。把后方视角拉升到后 45°视角，虽然视野变短，但更利看清四周战况，看起来更像一部纵版射击游戏，但极高的自由度与丰富的任务绝不会让你忘了这是玩具兵大战。

武器系统则更显丰富，对付固定目标最好用射速快的直线导弹速战速决。空战时用四排发跟踪导弹保证你爽到底。不易摧毁的建筑物或群敌一颗燃烧弹就全部搞定。对会自我保护的敌人扔下爆破平兵，则事半功倍……有时甚至要吊起重物丢到敌人头上。总之不能一味地瞎撞乱打，除了要有熟练的操作外更要兼备战术头脑，否则双拳难敌四手，到了后期就得一次又一次的 Continue。

本游戏总的还是属于轻松娱乐型，特别是传统的对战模式依然能让你体会到与朋友，勾心斗角的乐趣。当你摇杆狂转，机枪键不松，导弹键狂点的同时，超越以往的爽感和成就感绝对是难以名状。真希望玩具兵大战也能溶入本作要素。

角　色：7.5	操作性：8
画　面：7	创　意：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：7	总评价：7.33
玩此游戏时间：10 小时左右	

——甘肃兰州　Gerbert

舞台～终极真实之吻

（DANCING STAGE～featuring TURE KISS DESTINATION）

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD－ROM



虽然借着小室哲哉之名，虽然它是 KONAMI 的音乐游戏。但这次笔者钟爱的 KONAMI 不知是怎么了，她也做了偷懒和骗钱的生意。

游戏歌曲全由 TKD 演唱，这个受小室关照的乐队在日本可能颇具人气，不过国内的知名度可就不敢恭维了，笔者对小室的音乐向来不感兴趣，买这个游戏全冲着 KONAMI，然而事实却令笔者完全失望，游戏画面由 CG 构成，虽漂亮但无人起舞总觉得少了些什么，歌曲平平，而且少得可怜——只有十一首，与《DDR 2》三十七首相比实在有点寒酸，这还不说，笔者通关几次之后竟连一点隐藏要素都找不到，KONAMI 每个游戏都有着丰富的隐藏要素，尤其是音乐游戏，但这次却令人摸不着头脑。

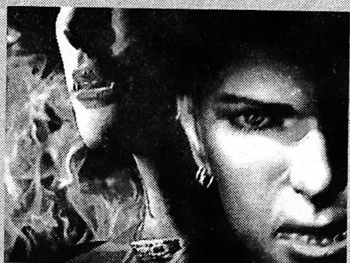
这是一只十分平常的游戏，有失音乐大家 KONAMI 的水准，也许是她把精力都放在了打官司上了，总之热衷于此类游戏的玩友可买一支收藏，其他玩友大可省省人民币，免得像笔者一样，买了游戏还要占《电软》宝贵的版面来发牢骚。

角　色：——	操作性：6
画　面：7	创　意：7
音　乐：6	移植度：10
情　节：——	总评价：6.5
玩此游戏时间：1 小时左右	

——鞍山　尧舜禹

世纪末吸血鬼（COUNTDOWN VAMPIRE）

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 AVG 媒体 CD－ROM



恐怖！自从“生物危机”系列大红大紫之后，这类型的游戏就这样不断地推陈出新。而本作对 BANDAI 来讲，已经可说是表现得可圈可点了，画面的整体感比较有魄力（就是够血腥啦），新的创意不少。

刚看到这款游戏时觉得挺象“生物危机”的，可是玩了以后又不是那么一回事。游戏主要是拯救被变成吸血鬼的人，这是特别之处。但相对的也使游戏变难了，因为你必须用麻醉枪打昏吸血鬼，再浇上特殊的水。相同的地方还是会不断冒出吸血鬼，除非每段路只经过一次，否则子弹绝不够用。而且主角被吸血鬼攻击几次就会受重伤，可是不解决他们又过不去，实在是……

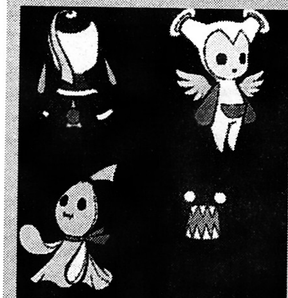
虽然画面血腥，但感觉上还是比不上“生物危机”，没有那般令人震撼的感觉，就整体上来说，还马马虎虎！喜欢这一类游戏的玩家不妨去玩玩看。

角　色：8	操作性：8
画　面：8	创　意：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：8.08
玩此游戏时间：3 小时左右	

——广西桂林　李立基

骰子方块 · 巨大号（XI JUMBO）

机种 PS 厂商 SCEI 类型 PUZ 媒体 CD－ROM



知名的益智游戏第二作，其难度依然不减，但很可惜的是这次没有中文版。“骰子方块 · 巨大号”，S 公司取的名字都很怪！不过此次因为增加了新的模式和不少种类的新骰子，各有各个的作用，而提高了游戏的乐趣。。这次的“骰子方块 · 巨大号”和之前的“骰子方块”，基本的游戏方法都一样。可能是已经玩过的关系（记得第一次玩时，真的不知道要干嘛），特别觉得容易上手，想停还停不下来，只不过一进入游戏就大混战，让我搞不清楚哪边是哪边。另外，游戏的选择画面很可爱，居然还有音效室、规则解说……

虽然还是一款令人伤脑筋的游戏，但是如果玩家们深入地玩下去，可是会入迷的！适合招集亲朋好友同乐，拿来斗智。SONY 真是考虑周到，自家推出不少全家同乐的游戏，难怪 PS 的销量会那么好。喜爱益智游戏的玩家们，若错过此作就太可惜了！

角　色：7	操作性：8
画　面：7	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：7.8
玩此游戏时间：20 小时以上	

——湖南长沙　张熙

昔日重现

Yesterday Once More

文/苗子

谨以此文献给世纪末的玩家,共同回味昔日的光荣与梦想。

对于一个爱玩电子游戏的人来说,我是非常幸运的。

电子游戏出现在中国的时候正是我刚上小学的年代,正是生活中大部分时间用来玩耍的时期。另一方面,电子游戏在那时也是发展初期,生气勃勃。伴随着游戏的进步我渐渐长大,比我们大一些的人接触游戏的年龄太大了,许多人要为了升学升官拼命,哪有时间沉浸在游戏中;比我们小一些的人失去了接触早期游戏的机会,街机厅里的游戏日新月异,游戏换新了就再也不会换回来。我们就像正好赶上高考恢复的应届高中毕业生,在该玩的年纪玩到了游戏,而且什么都没有错过。很久以后我才发觉,那些年玩游戏的经历对于我来说无比宝贵的财富,没有什么东西可以代替,像所有人对童年的感觉一样。

似水流年……

"在爱情中痛苦,在命运里追逐";在对战中消磨,在光影里迷惑。我要的是什么?我为什么玩游戏?刺激!快感!震撼!我沉浸其中,渐渐麻木,告诉自己这就是快乐。我没有时间,我只要发泄!我没有心情,我只要战斗!

意外,完全是意外,将我从现代生活的快行道上拽了下来。

有一天醒来,我发现我无事可做,我发现我有了许多可以自由支配的时间。我发狂似的重新玩电脑里的每一个游戏,甚至花了半个月的时间去画一张游戏地图。直到一天青羽(他在部落的笔名)来看我,我们聊起了过去游戏的日子,我们说起了"大战X"。

我突然有一种重温旧梦的冲动,在一个旧袋子里找出了SEGA MD机,在一个抽屉的角落找到了"大战X"的卡带。当我熟练地把它们组装到一起时却发现没有任何画面,即使把卡带壳和机壳都拆了装到一起也不行。郁闷!想起Discovery谈科技节目的片段配音:食物有保质期,钢铁也会生锈,这就是自然的法则,躲不开也逃不掉……莫非真是如此?好吧,就算是生锈了我也有办法,我让母亲找来了酒精,天晓得,我家居然真有这东西:)我们把主机插槽和卡带端口擦了个遍,然后祈祷着接通了电源,哈哈!我立刻看到了熟悉的画面!我突然发现我已经熟悉的WINDOWS和PS的开机画面是那么可恶。还有NOW LOADING,它们一直在吞噬着我们的生命。

在看到画面的一瞬间,我仿佛又回到了从前,熟悉的音乐,简单的画面和回忆过去眼眶湿润的感觉。我们玩了几个回合的对战,我忽然发觉一种有别于星际争霸、QUAKE对战的快感,仿佛昔日无忧无虑的我体味着似曾相识的快乐。不知不觉中时光流逝,到了青羽该告辞的时候。我依旧兴奋地约他过几天再来玩,他含糊地答应着。我忘了,他还狂奔在现代生活的快行道上,他有许多事要做,只要他停下来就会有人从他身上踩过去,无奈……

不过,我不是,我有时间。

在以后的几天我居然没有上战网切星际争霸,而四处寻找传说中的游戏机模拟器。最开始我只是天真地想找一个电脑上的SEGA模拟器玩"大战X",每天把存盘文件发电子邮件给青羽以便对战。模拟器我听说已久,早先在电脑上模拟器是个笑话,《电软》著名的软体动物曾辟谣说电脑上根本不能玩游戏机游戏,不过不久他就感叹这世界变得快,真的有模拟器出现了。从那时起我就知道了模拟器的存在,但一直没有时间真的去找寻昔日的旧梦。而今……

我在搜狐上搜索,但一下就被找到的无数站点弄晕了,懒惰的我就需要一个能找到"大战X"的站点就可以了,我不想去挨个访问所有的站点。这时帮助我的是D版爱好者,他给了我他觉得不错的几个模拟器站点。从那些站点里我找到了龙二的模拟器站点和金智塔的"游戏之王",我实在说不清那些模拟器分别是哪个站点下载的了,总之在以后的日子里我每天半夜都在这两个站点像淘金人一样发狂地下载模拟器。我每夜都有新发现,都激动不已,都欣喜万分。开始我只是找SEGA MD的模拟器和游戏,接着我找到了SFC的,我惊喜地发现我存着的一抽屉当年玩SFC的3寸盘里的游戏还都能用。呵呵,那些都是1块钱的便宜盘呀,而且落了厚厚一层尘土,感谢老天我再缺盘也没想过要动用那些我认为肯定已经不能用了的盘。

就这样我晚上下载白天玩,几年玩过的游戏蜂拥而至,所以仅仅玩了些当时特别爱玩的游戏,大多是SLG的。像MD上的忍者武雷、大战X、三国乱世群英、万兽之王等,SFC上则把前线任务、梦幻模拟战、钢铁骑X团等玩了一遍。由于没时间,前线任务是调FPE玩的,开始就改出了最强的机甲和武器,哈哈哈哈哈哈……

在和D版爱好者用ICQ聊天时,我说我这几天在复习以前的游戏:)不过那毕竟是几年的积累,我发现我又没有时间了,本来是我要做的事变成了要我做的事,为了把那些经典大作复习一遍我不停地战斗。没有一个游戏是可以玩玩就罢手的,漫长的剧情、部下的养成,在各种选择前不知所措,那些游戏和今天的差别仅仅是声光效果而已。至于内核,那几乎没有什么区别,如果你想体味一个游戏的精髓,没有三、五天是不可能的事。

于是我停止了复习的工作,我的装甲部队永远地停留在X国的土地上,我不知道什么时候会让它们继续前进。而我自己并没有停止,每夜接着下载模拟器。这一次,我开始尝试街机。

第一个让我如获至宝的是SHARK,在里面我找到了我最爱的射击游戏"飞翔鲛(hishouzame)",还有"究极虎(kyukyokutiger)"、"鲛

鲛鲛(samesamesame)”、“老虎直升机(tigerheli)”等TAITO经典的射击游戏。可惜没有“大旋风(daisenpu)”,但很快我就在RAINE的模拟器里找到了这个游戏。

对于“飞翔鲛”我的情结是双重的。最早是初中时玩这个游戏,我射击游戏一向玩得很好,而这个游戏是可以循环玩下去的,如果体力足够我可以玩一天。游戏厅的老板将保险键拆掉,使得我这个老飞行员在第三轮只要一死就再也玩不下去了。街机厅里的游戏不断翻新,一段时间以后我再也没玩过这个游戏。过了10年,我工作了,一个同事带我到地安门的泰信游戏厅,那是TAITO的专营厅。一进门,我就在一排游戏机中发现了久违的“飞翔鲛”,那柔和的色调,那激动音乐我永生难忘。10年的时间过去了,我依然觉得它非常好玩。此后,我常和昔日好友一起来重温飞翔鲛的旧梦,我们轮流玩,一个币可以玩一天。像以前一样,周围常有围观的游客,我沾沾自喜,感到一切和仿佛回到从前。

现在一到游戏厅,一次就买100元的币,在赛车和枪战中获得刺激和快感,见到新游戏就续到头……我永远无法找到那种小手攥一个币在游戏厅看一下午、然后小心翼翼地去玩,像珍惜自己生命一样珍惜游戏中的“命”的感觉。玩任何游戏都只是一个币,从来不续,我就是这样成为众人围观的“高手”的,我就是这样度过我的童年的。10年以后,在泰信玩“飞翔鲛”让我重新找到了这样的感觉,我不禁热泪盈眶。然而,旧梦重演,泰信后来搬走了,当我在新东安重新找到那家游戏厅的时候,甚至店员都没有换,但飞翔鲛已经没有了,后来我再也没有在北京的街机厅看到那个游戏……

现在,我在网站上挨个查找街机游戏,那并不轻松,网站上提供的游戏的英文名字几乎毫无用处,而且有许多是日文的英文译音连词霸都不知道那是什么意思。街机模拟器中SHARK和RAINE的效果都比较好,但MAME的游戏最多,而且可以按照游戏出品的公司、年代等条件分类这使得我查起来很方便。我按照出品年代一面回忆着往事一面找到当年爱玩的游戏:

好象每次都要排队玩的“电梯大战(elevator)”,就那个坐电梯偷文件的游戏;

偷偷放5分硬币就可以玩的“掘地虫(dig dug)”,是因为那台机器的投币系统有问题,游戏本身到没关系;

中午不吃饭也要玩的“轰炸东京(tokio)”,我们学校离那个游戏厅很近,常没时间吃饭;

一条命到头让老板看傻了的“绝对合体(gondomania)”,结果老板把换枪键拆了,555555555;

当时令我耳目一新的“沙罗曼蛇(salamander)”,那个游戏场面壮观、音效极棒,好象是我第一个玩的人声配音游戏;

为了红雷红枪不要命的“怒(ikari warrious)”,那个游戏我是现在才在电脑上续着看到头的;

在一个地方无限挣分被老板拔插头的“战场的狼(commando)”,这个该死的游戏我现在也没看到头,因为不让续:(

还有,还有,还有……

那些游戏对于我来说不仅仅是游戏,千百个游戏像无数碎片构成了我往日的回忆。昔日重现,今天,当我在电脑上重新玩到这个游戏的时候,我躺在床上,手柄代替了摇杆,连发子弹,数字3键是投币,随便我按多少次,没有围观的玩家……但当游戏开始的时候,一种来自心底的回忆笼罩着我,我感到一种从未有过的解脱,仿佛置身天堂,只有一种简单、清新的快乐围绕在身旁。这就是我要的游戏么?这就是我要的快乐么?

我不知道,我不知道!

我无法区分这是游戏带来的快乐还是回忆带来的快乐。我无法评论那些画面今天看来显然粗糙的游戏是不是就比现在的游戏好,虽然怀旧的我一口咬定它们比现在的游戏好玩。激动、惊喜、怀念、感触之后是更大的迷惘。

今天,当我又一次启动QUAKE 3的时候,在杀戮中麻木地寻求刺激、快感、震撼的时候。忽然我得到感悟,我永远无法找回昔日的快乐,因为童年的快乐已不属于成年的我。游戏就是游戏,是玩的,是体会的,不是想的。我要的不是清纯简单好玩的游戏,而是要一颗清纯简单快乐的游戏的心。我抬起头,欣赏TNT 2显卡渲染下亦幻亦真的天空。

突然,枪声响起,我面前一片血肉模糊……

编者按:电视游戏中的众多优秀的游戏吸引电脑爱好者制作模拟器,目的就是要玩那些游戏。而对于一个老牌的游戏迷,模拟器所带来的就不仅仅是新鲜的感觉,而是重温儿时快乐时光的兴奋。虽然游戏技术进步得很快,但人类真挚的情感却不会因为技术的进步而有所改变,古今中外,盖莫能外。

GAME BAR自从重新开办以来,就以交流游戏中的感受为基本宗旨。无论对游戏的感受,还是对游戏业发生的事件、游戏过程中的人生感悟,都可以向本栏目倾诉,与广大玩友交流。游戏之余的玩友可以在这里放松心情,看看别人在游戏过程中的喜怒哀乐,让自己的游戏生涯更加精彩。

本栏目的前半部分接受各种游戏的评论,任何机种都可以,**尤其欢迎GB和街机游戏的评论**。不过,一定要写清游戏名称和机种等;后半部分可以对任何与游戏有关的话题发表意见,文章长度在1500~1800字之间为宜。以前杂志中曾经预设了一些话题供玩友讨论,在本期再预设一些。玩友们既可以选择预设的话题,也可以写自己感兴趣的话题,不必局限自己的想法。

1、使用“金手指”是否破坏了游戏的乐趣。

2、我心目中最完美的游戏。

3、一个人玩游戏好,还是与朋友一起玩好。

4、2050年的游戏会是怎样的。

5、到60岁了,我还会玩游戏么。

6、如果你有足够的钱,会怎样振兴国产游戏业。

7、你怎样与游戏店(厅)的老板打交道。


电子游戏软件
GAME SOFTWARE
KOHIME OHSE
2000
GAME
4



特报 SCOOP 微软的“X－Box”正式发表

3月9日(日本时间为3月10日)，微软公司在美国的“游戏设计者研讨会2000”上和日本东京两地，同时向全世界公布了其加入家用游戏业的计划，并宣布该公司最新研制的专用游戏机“X－Box”将于2001年秋天发售。至此，神秘的主机“X－Box”终于浮出水面，公开化了。

机能尚未明确

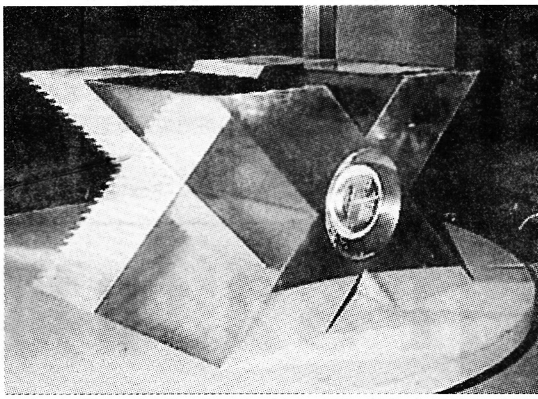
虽然微软正式公布了“X－Box”的计划，但并未详细说明该主机的硬件性能，所公布出来的数据仅仅比几个月前各种传闻显得具体了一些，而这些性能数据仍然不能让人看清“X－Box”的最终性能。相比一年以前SCE公布PS2性能时的“直率”方式，微软似乎还没有彻底将“X－Box”定型。

比尔·盖茨在公布“X－Box”的机能时，说该主机的图像性能超过“最新的游戏机3倍以上”。很明显，这个“最新的游戏机”指的就是SCE公司刚刚发售的PS2主机。

“X－Box”主机使用的是主频为600Mhz的x86系列CPU。以前大家猜测可能是AMD公司的“Athlon”，不过这次微软虽然没有明确表示使用什么CPU，但使用Intel公司的P3－600MHz级别的CPU可能性很大。3D处理器是NVIDIA公司制造的专用3D图形芯片，原来猜测的是使用该公司的GeForce 256，但微软明确表示将使用更新更强的NVIDIA产品。其他硬件指标还包括：专用的3D音频处理器，总共64Mbyte内存(包括显存)，8GB硬盘，4倍速DVD光驱，四个游戏手柄接口，USB扩展接口，COSTOM A/V接口，100Mbps以太网。

微软的优势

微软是计算机界的巨头，在这个领域拥有丰富的经验，这势必称为“X－Box”需要依赖的。首先，能够上网是必需的，微软在这方面的实力没有人会怀疑。“X－Box”还可以进行局域网的连接，这是与众不同之处。可是作为家用主机，这个功能能够发挥多大作用，笔者无法做出预测。其次，操作系统也是微软的强项。微软在发布会上说将使用专用的操作系统，但可以肯定是以Windows 2000为基础的，只有这样才能更便捷地与计算机游戏进行互换。第三，良好的开发平台也是很关键的，微软的DirectX是深受程序员欢迎的开发工具。微软宣称“将为游戏开发者提供从未有过的优越的开发环境”。



▲这是在会场上展出的『X－Box』模型，不知机器实际是不是这个样子。

微软宣称“X－Box”主机的POLYGON处理能力为每秒3亿个，加入精细的材质贴图和光源处理时，速度也能达到每秒5000万个。在发布现场，微软为与会者展示了“X－Box”主机的一些动画片段。专业人士认为这些片段不比PS2的画面差，只会更好。微软的人表示这些演示画面仅达到“X－Box”图像表现能力的10%。Activision公司的Mitch·Lasky谈到该公司正将以世界最佳极限运动员托尼·霍克为主角的当红滑板游戏“Tony Hawk's Pro Skater”移植到“X－Box”时说：“X－Box”版加入了效果非常好的残象效果，而已经推出的PS、DC、N64版就没有这样的效果。这是“X－Box”强力机能的体现。

SCE在公布PS2的图像能力时称：PS2的POLYGON处理能力为每秒7500万个，特效全开时为2000万个。一年后，这个数

字又被更为可怕的数字所压倒。尚未公布数据的任天堂的"海豚"能不能让这个数字继续增大，看来已经变成任天堂首先要让大家打消疑虑之处了。

一直以来，微软就在主机价格方面做文章，到处可以看到"X-Box"将以低于PS2主机的价格发售。有人预测"X-Box"的价格在200~300美元之间（约合人民币1700~2600元），而PS2目前的价格在人民币3000元左右。看来明年秋天PS2和"X-Box"在美国发售时，价格战肯定非常激烈。微软声称在"X-Box"的市场营销方面的花费将比推出Windows95时还要多。在谈到"X-Box"主机价格时微软同样没有明说，只说"不考虑商业上的障碍"。言下之意很明显：我不在乎钱，哪怕是赔本赚吆喝。任何竞争者在微软面前根本无法在资金方面占到优势，而这正是微软最大的优势所在。

软件是关键

软件是游戏机成功与否的关键，现在几乎变成这个行业的真理了。初次踏入这个领域的微软能否得到大牌软件商的支持，肯定是"X-Box"成败的关键。PS2由于可以向下兼容，在软件方面一下子就使其他对手难以企及。微软在家用游戏软件发面完全没有根基，但是它拥有计算机游戏业的理念：不收权力金。这在家用游戏业尚无先例，早就有传言声称微软不会对软件商收取权力金。这对于软件商来讲，就象松开了辕子的马，广阔天地任意驰骋，没有任何负担。如果此言不虚，相信会有很多软件商乐于为"X-Box"开发软件。并且，由于"X-Box"与计算机有很高的互换性，开发的软件可以轻松地移植到计算机上，数量庞大的计算机用户群也对家用机软件商有极大的吸引力。另外，大批的计算机游戏也可以迅速移植。如此算来，"X-Box"的软件实力也很可观。

目前已经有不少美日大牌厂商表示对"X-Box"感兴趣，其中包括：Take-Two Interactive、Rockstar Games、Infogrames、Midway、Acclaim、Sierra Studios、Activision、KONAMI、CAPCOM、KOEI、D3 PUBLISHERS、NAMCO、HUDSON。日本的几家大公司的老板对"X-Box"说了很多赞美和期望的话，看来大牌软件商只为一家效力的时代快要结束了，更何况新伙伴是如此豪爽的微软呢。

其他

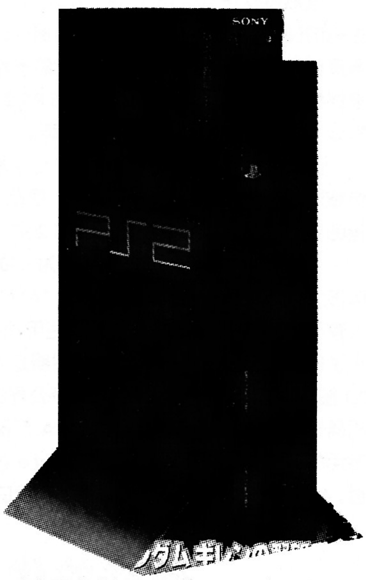
由于SEGA的DC主机采用的就是微软的Windows CE操作系统，当微软推出自己的家用主机时，这两个合作伙伴的关系就变得很微妙了。事情很明显，"X-Box"的加入，使得本来就在机能上很吃亏的DC主机处境变得更为不利。现在DC在欧美热卖，但它的热卖很大程度上取决于主机价格的低廉。即使这样，DC在日本初期良好的势头一下子就被PS2发售遏制住了，明年秋天当这些主机都上市时，市场情况对于DC主机来说是很难预料的。有传言说：SEGA已经同微软为此事闹得很不愉快。与SEGA合作得到的那点儿利润，微软恐怕根本不当回事儿。它是不是拿这次合作进行尝试或当作进军家用游戏市场的踏板，恐怕只有让比尔来告诉大家了。

由于微软是计算机企业，"X-Box"是否偏重于PC，也是人们搞不太清楚的地方。如果"X-Box"能够直接运行计算机游戏的话，硬件是否能够升级，就很关键。而硬件升级在家用游戏业中没有先例，微软能否在此方面做出突破，目前不得而知。假设能够让"X-Box"进行升级的话，不但在价格上又进入无底洞式的状态，而且似乎与计算机游戏业太相近了，消费者不如去买计算机。SCE的社长久多良木健也说：如果"X-Box"是传统意义上的游戏机，那么便是我们的竞争对手；如果相反的话，那我们就无所谓。

至3月10日截稿前，仍然没有更新的消息传出，敬请读者留意本刊今后的报道，及对此事件的分析。

特报 SCOOP

PS2如期发售



经过一年多的准备与宣传，SCE的新一代游戏主机PS2终于在3月4日如期发售。无数爱好者经过彻夜排队，心满意足地买到了心怡以久的主机。让我们来看看PS2发售的实况，对于日本的游戏迷来讲，3月4日是真正的节日。

这就是幸福

从3月2日下午7时起，就已经有不少人在东京秋叶原的游戏店门前排起队来，他们都自备了睡袋等用品，准备熬两个晚上。而据称最先头的几个人早在2月29日就已经开始排队了。许多店门前的队伍都超过了1000人，整个秋叶原在3月初的几天中变成了"年轻人的街"。许多店家为了避免在正式发售时发生混乱，采取了各种措施，比如维持队伍秩序、预先收钱等等，但是因为天气比较寒冷，还是有不少人感冒了。

3月4日早晨7时，在正式发售前几分钟，游戏店橱窗中的电视屏幕中开始出现倒计时的画面，中间穿插着PS2主机和游戏的画面，随着最后巨大的"PlayStation 2"字样出现，人群爆发出热烈的掌声和欢呼声——PS2开始正式发售。早已排成长龙的队伍进一步壮大，不断有购买者加入队伍之中。当热情的游戏迷们拿到PS2主机的时候，虽然身体十分疲倦，但仍然带着满意的笑容回家了。

通过网络定购PS2主机的用户，也在3月4日当天拿到了主机和游戏。他们的心情也同排队等候的人们一样激动。

现场调查

几天时间里，有许多记者前来采访排队者，对购买者进行了调查。调查结果显示：对于主机价格的看法占第一位的是"正合适"，为总人数的一半以上，"比较贵"和"便宜"分别占第二、三位，人数大致相同；与主机同时购买的软件的头三位依次是"山脊赛车5"、"决战"、"街霸EX 3"；周边销量最大的依次是"纵置支架"、"DUALSHOCK 2手柄"、

"横置支架",由于对应PS 2的8Mb记忆卡产量不足,导致有些机主没能买到,这一点是sce的失误;而购买PS 2的目的主要在于"游戏",其次是"DVD影片"和"INTERNET"。

用户们对于PS 2主机的播放DVD影片的机能十分满意,纷纷表示期待SCE在这方面有进一步的发展。

实力的体现

PS 2主机在发售三天后,一共售出了98万台,其中在游戏专卖店中的60万台全部售空,网络订户的38万台主机中有12万台送到了用户手中,而另外26万台因为记忆卡产量不足的问题尚未发送,SCE预计到3月15日之前完成这项工作。可以说SCE基本达到了当初预想的100万台的目标。SEGA公司的DC主机在日本达到这样的销量用了半年多的时间,相对而言,PS 2出场就开了个好头儿,令人感到震撼。SCE计划在3月底销售140万台PS 2,有了这样的普及程度,也给了软件商极大的信心,相信超级大作会不断出现在PS 2上。难怪SQUARE决定明年就给PS 2作"FF 9"呢。有未经证实的消息称:SCE预计今后每月主机的产量达到50万台,如果顺利的话,到今年秋天之前使PS 2主机的产量达到500万台,在今年内产量达到1000万台。这样的数字听起来很玄,让人有些无法相信。但SCE当初预定在发售初期销量就达到100万台时,又有几个人相信呢?如今这个目标这么轻松就达到了,令人无法不佩服SCE的实力。这样看来,也许奇迹会在今年底发生。

SCE自从去年3月2日向全世界宣布PS 2主机的情况时,也曾造成于今天类似的轰动和疑惑。大家那时都在怀疑PS 2主机的机能能向SCE公布的那样强大、真能在今年3月4日如期发售么?现在,这些疑问都得到了最有力的回答。不但发售日一天没晚,而且最重要的是PS 2机能完全与一年前说的一样,在关键地方一点儿"虚"的东西都没有。对比其他公司在机能方面或大放烟幕搞神秘主义或一再推迟主机发售日等做法,SCE这种做起事来一贯的稳健作风无疑带给游戏者和软件商们可信和可靠的感觉。凡此种种,无不体现SCE的实力。

外设 ACCESSORY

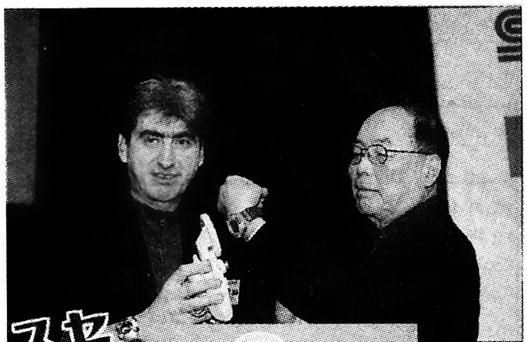
SEGA与SWATCH合作 手表与DC主机连动

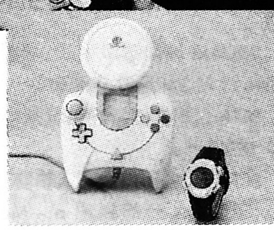
本刊讯 大家还记得去年12月本刊曾报道过的这条新闻么,现在本刊得到了进一步的消息。2月24日,SEGA公司正式宣布与瑞士钟表制造商SWATCH合作计划"Access to Cyberspace",共同开展DC主机与SWATCH手表连动的业务。

SWATCH公司一直在开展一项制定互联网标准时间的业务。这项名为".beat"的计划向全世界互联网的用户提出"超越世界网络用户时差"的互联网标准时间概念。此次SEGA公司与SWATCH共同推出一款名为"Swatch Access"的手表,手表内藏RFID(非接触型记忆芯片),与DC主机连接后可以存取DC游戏的进度,还可以利用DC主机的网络机能下载一些小游戏。

"Swatch Access"将于今年4、5月之间在日本发售,售价将在15000~20000日元之间(约合人民币1150~1500元)。在发布会现场,利用DC主机上网的演示者展示了连接"Swatch Access"手表后,在".beat"网络标准时间中进行对战的游戏。

大川功代表SEGA公司表示:全世界DC用户将在SWATCH的网络标准时间中进行更有乐趣的游戏。另一方SWATCH公司的董事长尼克·海耶克也表示:由于有了互联网,通信、工作、娱乐都发生了变化。这次我们发表新的"Swatch Access",导入了互联网时间,人们的生活也会变化的。





▲CSK的大川功会长与SWACTH公司的尼克·海耶克各自拿着对方的产品。

软件 SOFTWARE

SCE经过测试证实 PS2主机不能完全兼容PS软件

本刊讯 虽然SCE公司对于PS 2向下兼容的问题非常重视,设计PS 2主机时在此方面花了很大精力,但是仍然没有达到十全十美的效果。

在PS 2主机上测试了2600多款PS游戏之后,SCE公布有16款游戏不能正常运行,这些游戏分别有特定处死机、游戏速度慢、音效不正常等毛病。看来虽然PS 2机能强大,也并不能完全对付PS庞大的游戏作品群。不过,幸好有问题的游戏数量并不多,而且没有什么大作,要不然不仅SCE的面子不太好看,而且PS 2用户也会有上当受骗的感觉。目前公布的16款不能正常运行的游戏如下:

NOT TREASURE HUNTER(TAITO)、GRADIUS DELUXE PACK(KONAMI)、偶像制作(**アルユメ**)、东亚PLAN SHOTTING BATTLE 1(BANPRESTO)、王宫的秘宝(VAP)、WING COMMANDER 3(EA SQUARE)、GALLOP RACER(TECMO)、音乐制作2(ASCII)、MONSTER FARM(TECMO)、DRAGON BEAT(MAP JAPAN)、进展吧!海盗(ARTDINK)、钓道 溪流湖编(**エスコット**)、模拟柏青嫂5(MAP JAPAN)、模拟柏青嫂EX(MAP JAPAN)、今夜千两箱!!2000(**ハテイロビン**)、电车**だいすきプラレールがいっぱい**(TOMY)

硬件 HARDWARE

BANDAI推出低价数码摄影机 最长可拍摄8秒钟动画

本刊讯 BANDAI公司预计在4月下旬推出一款低价格数码摄影机,名为"C@mail",售价仅为7800日元(约合人民币600元)。

用"C@mail"拍摄176×144 pixel、3万画素的照片可以达到80张,如果用最佳模式352×288 pixel、10万画素的照片,可以拍摄20张。"C@mail"需要3节7号电池,存储12万画素的数据可以达到8小时。

通过USB端口,"C@mail"可以与计算机连接,可以将拍摄好的照片存储到计算机中,存储速度达0.3秒一张。"C@mail"主机内部加入了三种加工图像的工具,可以对照片进行简单的加工。

"C@mail"最为特殊之处就是它的AVI模式,可以将80张照片编辑成长达8秒钟的动画,使用它进行摄像,可以将美妙的瞬间以动画的形式记录下来,并且存储到计算机之中。

BANDAI公司还有制作互联网摄像机、MP3随身听等与计算机连动的数码通信制品的计划。

软件 SOFTWARE

银河群雄登上网络舞台 “银英传”推出网络游戏

本刊讯 4月14日，日本将在Windows平台上推出系列科幻SLG“银河英雄传说6”，这款游戏将可以进行网络对战。

由大受读者欢迎的田中芳树的同名小说改编而成的系列游戏一直是“银英传”迷们的至爱，本款游戏真实再现了壮大的银河舞台中银河帝国和自由行星同盟的军人们波澜壮阔生活战斗情况。游戏主要以“阿斯塔特星域会战”一段为故事背景，再加上一些原创的故事情节，总共有10个剧本可供游戏者选择。

游戏中增加了称为“随机顺序方式”的新系统，能力值高的指挥官如果后行动的话，就无法在作战上获得压倒性的优势了。同时游戏中还提供了各个击破、半包围攻击等战法，游戏者可以运用多彩的战术手段打败对手。而且登场的全部角色都拥有很强的个性，并且会直接影响到战斗。根据战况的不同，选用性格不同的角色使游戏在战略性上很突出。

同时，这款游戏也是第一款能够进行网络对战的“银英传”作品，最多可以让六个游戏者同时玩一个内容，联手作战或者相互对战都可以。相信在网络上进行对战，能够更加完美地体现原著多彩的宇宙舞台中的军人们的风采。

硬件 HARDWARE

家用、街机双管齐下 SCE提供PS2互换基板

本刊讯 SCE在正式发售PS2主机的同时，开始向软件商提供与PS2互换的街机基板。

SCE所提供的基板是以PS2基板为基础，再配上街机软件厂商各自的界面基板而成，可以用这个基板开发与PS2主机具有高度互换性的街机游戏。这个做法基本与PS时代的做法相同，不但可以轻松移植热门的街机游戏，而且移植度也可以让游戏者放心。在PS主机上移植的“铁拳2、3”等街机游戏，就受到玩友们的肯定，一度销量不俗，为NAMCO赚了不少钱。

目前，SCE已经向NAMCO、SNK、CAPCOM、KONAMI、JALECO、TAITO、TECMO、HUDSON等街机大厂提供了该基板，并且保证向希望活用这块基板的其他厂商提供积极的帮助。

2000年2月游戏业界大事纪

2月1日 GB版“噗哟噗哟”发售。

2月1日 “银河铁道999”的立体CG作品从3月份开始在日本的公共设施中登场。

2月2日 LUCAS ARTS公司决定加入DC，第一款游戏将于春天发售。

2月3日 SQUARE将股票以1:1.5的比例进行分割，该公司发表PlayOnline计划以来股票连续看好。

2月4日 SETA公司推出新的硬派街机射击游戏“**バリアントシュヴァンツアー**”。

2月7日 SCE公司内部改组和人事变动情况发表。

2月8日 HUDSON公司推出e－Mail RPG“龙创骑兵DRAGOON”。

2月10日 SCEI详细发表关于PS2的DVD影片播放机能。

2月10日 KONAMI推出两款新的“**ビーマニポケット**”机种，分别为“2000”和“**キティ**”。

2月14日 “第四次日本游戏大奖”各奖项作品的投票活动开始。

2月14日 街机版“北斗神拳”的拳击游戏登场。

2月15日 全世界利用DC主机上网的用户超过100万。

2月15日 NAMCO推出可以接驳PS和DC记忆卡的街机筐体。

2月15日 表现PS2高性能画质的烟花游戏“FANTAVISION”发表。

2月16日 SEGA发表对应DC主机的摄像头“Dreameye”，DC用户可以用它来打可视电话。

2月17日 SCEI公布15款PS游戏不能在PS2上正常运行。

2月18日 PS2开始在互联网上接受预定。

2月21日 由于PS2的影响，SQUARE的股票坚挺。

2月22日 KOEI公司将以前的三部名作在Windows上推出。

2月22日 “樱大战歌谣show红蜥蜴”的写真集发售。

2月24日 SEGA与SWATCH公司合作，推出能与DC主机连动的手表。

2月24日 便利店开始接受PS2的预定。

2月26日 SCE开始提供与PS2主机互换的街机基板。

2月26日 街机跳舞游戏“桑巴舞厅”决定移植DC。

2月26日 日本第三会文化厅MEDIA艺术节受奖式举行。

2月28日 SEGA召开“樱大战”计划发表会。

2月29日 任天堂与电通公司分别出资成立新类型的游戏制作公司“**エヌディーキューブ**”。

2月29日 CESA宣布从3月开始，游戏站点“CESAGAME.COM”正式运营。

2月29日 SEGA公司公布去年财政赤字为353亿日元(约合人民币27亿元)。

3月1日 日本著名游戏杂志“周刊FAMI通”正式开通杂志主页famitsu.com。

3月1日 任天堂以250亿日元(约合人民币19.25亿元)取得便利连锁店LAWSON股份的3%。

3月3日 SEGA公司为京都市市民防灾中心提供VR技术。

3月3日 OVA版“伊苏”的DVD与Win版“Ys2eternal”同捆发售。

3月3日 从2日开始在东京秋叶原欲购PS2的人开始排起长队。

3月4日 东京5时30分开始向彻夜排队的人群发售PS2，通过网络定购的用户也在当天得到了PS2主机。

3月6日 PS2三天共卖出98万台，但记忆卡产量不足。

3月6日 HUDSON宣布在夏天发售一款对应DC主机的网络RPG“**ルーンジェイド**”。

3月6日 BANDAI发售能够拍摄8秒钟连续画面的数码摄像机“C@mail”。

3月9日 DC上模拟飞行表演的游戏“空中舞蹈F”在国际宇宙展上出展。

3月10日 微软向全世界正式公布“X－Box”游戏机，宣布该公司进军家用游戏市场。

“FAMI 通”开办网络游戏杂志 Famitsu.com 正式开通

本刊讯 3月1日，日本著名游戏杂志“周刊FAMI 通”正式开通了自己的网站，今后只要输入famitsu.com字样，就可以浏览最新的游戏新闻了。这个网站是日本第一个游戏杂志开办的网络杂志。

“FAMI 通”集团代表浜村弘一对此表示：famitsu.com开通时，感觉同当初“FAMI 通”杂志从半月刊转变为周刊时一样激动。我真实地感觉到拉开了一个时代的剧幕。

Famitsu.com编成局长田中直利在阐述该网展创办宗旨时，告诉我们到这个网站里可以得到什么：

■最快的游戏新闻

向网络用户提供最新的娱乐新闻，逐渐从一周过渡到一天，再到随时，只有这样才是有意义的服务。

■娱乐情报服务

我们的娱乐新闻最初以新闻为主，逐渐要加入电视游戏新作情报、高科技产品和事件、宣传情报等更为广阔的娱乐界情报。

■提供邮件新闻

创办邮件杂志，将网站中刊登的新闻和另外编辑的新闻通过电子邮件发到订户的信箱中，并策划其他新类型的服务。

■刊登“周刊FAMI 通”中的情报

将“周刊FAMI 通”杂志上的部分内容放到主页之中，这是famitsu.com的原创服务。

■有偿会员服务

今后将开展各种有偿服务，包括过去的新闻与特集、游戏新作的评论、游戏攻略等服务会向会员进行有偿提供。

■各种新式的服务

famitsu.com不仅提供无偿、有偿的情报服务，同时也会开展各种有趣的、便利的计划，请网络用户拭目以待。

对于终于决定开办网站的“FAMI 通”，浜村弘一这样对人们解释：

大约15年前，“FAMI 通”以双周刊的形式创刊（当时叫“FAMICOM通信”），转变成周刊大约是8年前的事情。当时，没有一家游戏杂志是周刊，四周充满了周刊化“绝对无理”、“绝对失败”的言论。当时虽然象PC－E等各种游戏机相继登场，但游戏情报加在一起也没有那么多。同时，与游戏机种类一样，有多少机种的拥趸就有多少中游戏杂志，我们真的很难办呀。“FAMI 通”创刊时就本着做“情报杂志”的宗旨，我们本着这个宗旨做，结果大家都看到了。经过八年时间证明我们当时转为周刊是对的，我想这就是时代的需要吧。



▼『FAMI 通』的总编——浜村弘一

而今与8年前一样，时代的转换期日渐迫近，到了互联网时代。SQUARE日前发表了“PlayOnline”，playstation.com也开通了，游戏业界正在网络方面一步步地前进。我们也需要从周刊到日刊，再过渡到随时，大家不是随时都想知道最新的游戏信息么。

一想到下一个时代将要诞生就很兴奋，也期待着这个时代，所以我们开办了famistu.com，与大家一起迎接它的到来。“FAMI 通”杂志为大家带来游戏情报、世界上的娱乐信息。这次我们大家一起期待新时代的变化，famitsu.com将要拉开两个时代的幕布，带领大家进入全新的舞台。

业绩下滑353亿日元 SEGA再次紧急输血

本刊讯 SEGA公司最近公布了今年3月期的业绩预测，与先前的预测相比下滑了353亿日元（约合人民币27.2亿元）。为了能进一步巩固公司的事业，SEGA的控股公司CSK总研的大川功会长决定向SEGA增资1000亿日元（约合人民币77亿元）。

这次财务预测下滑的原因是由于日本国内DC主机的销售情况不如人意，原本计划在下期销售110万台DC主机和875万份DC软件，现在改为销售60万台DC主机和430万份DC软件。

虽然SEGA的家用机部在日本业绩不理想，但其街机事业部还是由于“德比共有俱乐部”、“桑巴舞厅”这两个热门街机游戏而赚了不少钱。SEGA公司在预算中进一步强调今后公司的工作中心将放在利用DC主机为中心的网络商业方面。

近日，利用DC主机上网的用户已经突破100万大关。其中日本有52万人，美国有28万人，欧洲有20万人。目前，DC主机在日本的产量达到179万台，在美国产量达到185万台，在欧洲产量达到76万台。SEGA计划在下个财政年度内使DC主机在日本的产量达到250万台。

任天堂近日广交朋友 同其他公司合作拓展业务

本刊讯 任天堂公司进来一段时间不断寻找合作伙伴，拓展自己在游戏领域中的业务。

任天堂公司将在3月底对日本便利店LAWSON出资255亿日元（约合人民币19.6亿元），用这些资金取得LAWSON股票的3%。任天堂将与LAWSON合作为GB和SFC主机的用户提供拷贝软件的服务。今后除了游戏制品的销售之外，任天堂还将与LAWSON进行e－commerce合作。

由于“口袋妖怪”创造出巨大的商机，3月1日任天堂与日本电通公司合作成立了一家新公司“**エヌディーキューブ**”，目的是拓展利用移动电话与手掌机连接的业务，使手掌机游戏能够进行远程通信。在3亿日元（约合人民币2310万元）的资金中，任天堂占78.0%，电通占13.3%，。该公司另一个计划是最大限度地帮助游戏制作者实现自己的想法。

这两项合作表明，任天堂仍然对软件倾注更多的热情，希望自己的长处能够保持的更加长久。

★ 任天堂近日宣布该公司最新主机“海豚”和下一代掌机GBA也许在今年之内发售，并且有可能日美同时发售。“海豚”预计售价为200美元（约合人民币1800元），圣诞节左右发售；GBA预计售价为100美元（约合人民币900元），8月左右发售。

★ KONAMI公司的“合金装备2”预计在今年内推出，但机种不明。

★ HUDSON公司将于今年夏天推出一款对应DC主机的网络RPG，该作名称为“**ルーンジェイド**（RuneJade）”。这款游戏是在剑与魔法的世界中进行，共有100个迷宫，因为加入了“通名报姓”系统，可以使网友进行各种交流，并且协力进行冒险。游戏基本构架与“暗黑破坏神”类似，有骑士、忍者等不同职业供玩家选择。此外，HODSUN还计划与日本的NTT DOCOMO公司协作，利用热门的移动电话服务系统i－MODE进行游戏下载。

★ 据日经新闻的消息称，未来GAME ARTS开发的PS2游戏将委托CAPCOM负责发行，目前已有3款PS2软件计划于今夏推出，分别是“郑问三国志”、“Gun Griffon Blaze”和“Silpheed”。

★ EA公司近日发表了加入PS2后的第一款软件，名为“SNOWBOARD SUPER CROSS”。这是一款高速的滑雪游戏，由于PS2强大的机能，所以游戏的效果非同一般。

★ 美国SEGA公布了一款对应DC主机的冰球游戏“NHL 2K”。游戏营造出十分真实的比赛气氛，共有900名以上的现役全美职业冰球选手，而且每个人的相貌都可以看清楚。

★ 在NINTENDO法宝“口袋妖怪”大红大紫的同时，一连串的意外

事件也接踵而至。先前本刊曾报道了两起因幼童误吞皮卡秋橡皮球的意外事故，近期墨西哥基督教又在报纸上批评了人气鼎盛的口袋妖怪，教会认为“口袋妖怪”剧场版有诱导儿童暴力性的倾向，令儿童情绪不安，甚至攻击同龄人。

★ 继DC版之后，TECMO招牌作“死或生2”将于3月30日与“铁拳TT”(NAMCO)同时登陆PS2。该作运用了目前业界最高水准的CG技术，游戏中所呈现的高密度画面全部以即时演算TECMO承诺，借助PS2的强大机能，PS2“死或生2”的流畅程度绝不会输给NAOMI版本，游戏水准会提升到更高的层次。

★ 来自互联网的消息称，SQUARE副社长铃木在出席某证卷公司举办的座谈会上表示，计划于今夏在PS上推出的FF9预定在7月19日发售。这有可能是SQUARE在PS上推出的最后一款超大作。

★ 2月18日0时，playstation.co.jp网站开始接受网络用户定购PS2主机，由于上网定购与浏览的人数很快就达到几十万，不到1时，网站服务器已经宕机。SCE的工作人员也对这种现象感到出乎意料。

★ 与许多大牌厂商一样，以“魔兽争霸”、“DIABLO”等游戏扬名业界的PC游戏厂商BLIZZARD也出现了大批制作人外流的事件。据称，这些曾参与过BLIZZARD招牌作开发的企划人员、程序设计师以及美工人员将成立一个名为Triforge的新公司，继续从事PC游戏的开发工作。对此，BLIZZARD的发言人表示，“我们对他们的离开感到非常遗憾，但他们的出走并不会影响“魔兽争霸3”和“DIABLO 2”才开发进程，他们完全没有参与过这两款软件的开发工作。”

★ 为了进一步拓展美洲市场，SQUARE将与美国迪斯尼公司合作开发一款PS2的动作RPG。游戏中囊括米老鼠等所有的迪斯尼明星，运用最先进的3D绘图技术进行开发，角色设定则由以“FF7”和“FF8”扬名的野村哲也担当。本作将对应SQUARE的“PlayOnline”网络服务系统，为玩家提供攻略、迷你游戏等游戏相关情报。目前这款游戏的名称未定，预定2001年冬发售。

★ 近日，KONAMI在网页上正式发表了该社在家用游戏业的发展计划。KONAMI表示，他们将在2000年4月至2001年3月的一年时间内合计推出100款软件，预计总销量高达1400万份。其中将有41款PS软件，25款PS2软件，25款GB软件，5款N64软件和5款DC软件。

★ SCEI表示，在今年2月1日成立的新会社“palystation.co.jp”在2月18日开始营业，进行e－commerce(电子商务)的流通。该会社的合作对象是日本流通界的SEVEN－

四月新作新品预定发售情况表

PLAY STATION & PLAY STATION 2

中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
右左	右左	PS	ARTDINK	PUZ	3800日元	4月6日
国际象棋2000	チエス2000	PS	UNBLANCE	TAB	6800日元	4月6日
金头脑方块	マル安シリーズ③ぐっすんおよよ	PS	XING	PUZ	1980日元	4月6日
游戏盒故事	絆という名のペンダント with TOYBOX ストーリーズ	PS	NEC INTERCHANNEL	AVG	6800日元	4月6日
在遥远的时空中	遥かなる时空(とき)の中で	PS	KOEI	AVG	6800日元	4月6日
在遥远的时空中(礼品盒)	遥かなる时空(とき)の中で プレミアムBOX	PS	KOEI	AVG	8800日元	4月6日
寓教于乐系列 世界史	プレイ觉でえるシリーズ世界史キーワードでるでる1800	PS	永瀬	ETC	2800日元	4月6日
寓教于乐系列 日本史	プレイ觉でえるシリーズ日本史キーワードでるでる1800	PS	永瀬	ETC	2800日元	4月6日
幻月夜～月夜野绮谭～	まぼろし月夜～月夜野绮谭～	PS	NAXAT	AVG	5800日元	4月6日
装货者	(TRL)The Rail Loader	PS	VICTOR	AVG	5800日元	4月6日
同级生麻将	BEST WING 同级生麻雀	PS	J WING	TAB	2800日元	4月13日
小子弹	タイニーバレット(Tiny Bullets)	PS	SCEI	AVG	5800日元	4月13日
麻将恋爱 单独版1 麻将	雀じゃん恋しましょセパレート1 雀々しましょ	PS	VISCO	TAB	1500日元	4月13日
麻将恋爱 单独版2 恋爱	雀じゃん恋しましょセパレート2 恋こいしましょ	PS	VISCO	TAB	1500日元	4月13日
译名无法确定	着信メロディだもん volume 4	PS	VING	ETC	1980日元	4月13日
～艺术卡车～双六传	～アートカミオン～双六传	PS	EFFECT	TAB	4800日元	4月20日
闭锁病院	闭锁病院	PS	VISIT	AVG	振动手柄	4月20日
选择·遥控车大战 清单R	OPTION·チューニングカーバトル スペックR	PS	M·T·O	RAC	5800日元	4月20日
舞台·真实梦幻(暂定名)	Dacing Stage · featuring Dreams Come True(假题)	PS	KONAMI	SLG	4980日元	4月20日
华兰虎龙学园～纯爱编～	华兰虎龙学园～ぴゅあらぶ编～	PS	J WING	TAB	2800日元	4月20日
我等密林探险队!!	われら密林探险队!!	PS	VICTOR	SLG	5800、PDA	4月20日
筋肉番付 佐助(暂定名)	筋肉番付SASUKE(假题)	PS	KONAMI	ACT	5800日元	4月27日
本田超级摩托车	SuperLite 1500 シリーズ Castrol HONDA SuperBike Racing	PS	SUCCESS	RAC	1500日元	4月27日
冷藏	SuperLite 1500 シリーズ DEEP FREEZE	PS	SUCCESS	AVG	1500日元	4月27日
月神之翼～穿越时空的圣战～	ルナ ウイング～时を越えた圣战～	PS	翔泳社	RPG	6800日元	4月27日
天真1500系列VOL.21 棒球	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.21 THE 野球	PS	D3 PUBLISHER	SPG	1500日元	4月27日
天真1500系列VOL.28 迷宫RPG	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.28 THE ダンジョンRPG	PS	D3 PUBLISHER	RPG	1500日元	4月27日
得到许可	免许をとろう	PS	TWILIGHT EXPRESS	SLG	5800日元	4月27日
格子	LATTICE	PS	ヌーサイト	STG	振动手柄	4月27日
译名无法确定	PANDORA MAX SERIES Vol.3 ラビッシュ ブレイズン	PS	PANDORA BOX	RPG	1980日元	4月27日
欧洲拉力	RALLY DE EUROPA	PS	PRISM ARTS	RAC	1500日元	4月27日
激情演奏	パカパカパッション	PS	PRODUCE	ETC	5800日元	4月27日
译名无法确定	Wu Tang(ウータン)	PS	SUCCESS	FTG		4月下旬
骑士盛宴·豪华版	BRIGANDINE · GRAND EDITION	PS	イースリースタッフ	SLG	2CD、6P	4月
职业麻将“兵”3	プロ麻雀“兵”3	PS	CULTURE BRAIN	TAB	4980日元	4月
美少女精灵	フランベルジュの精灵	PS	KID	AVG	6800日元	4月
译名无法确定	ドッチメチャ!	PS	SCEI	SLG	5800日元	4月
雷光危机	RAY CRISIS	PS	TAITO	3D－STG	5800、PDA	4月
四	FOUR	PS	タオ	PUZ	2500日元	4月
恶魔(暂定名)	DEVILMAN(假题)	PS	BANDAI	ACT		4月
次世代俄罗斯方块	BPS ザ チョイス THE NEXT TETRIS	PS	BPS	PUZ	2800日元	4月
永世名人Ⅳ	永世名人Ⅳ	PS2	KONAMI	TAB	开放价格	4月13日
沙罗曼蛇Ⅲ&Ⅳ～复活的神话～	グラディウスⅢ&Ⅳ～复活の神话～	PS2	KONAMI	STG	开放价格、2P	4月13日
麻将小子!2	麻雀やろうぜ!2	PS2	KONAMI	TAB	开放价格	4月13日
最初偶像	Primal Image	PS2	ATLUS	ETC	5800日元	4月27日
空中滑板者	SKY SURFER	PS2	IDEA FACTORY	SPG		4月
译名无法确定	エヴァーグレイス(EVERGRACE)	PS2	FROM SOFTWARE	RPG	模拟摇杆	4月

ELEVEN JAPAN、TSUTAYA、DigiCube、HappiNet，以及 NAMCO、KONAMI、CAPCOM 等 11 家软件公司。这项服务主要是围绕着 PS 2 进行的，玩家可以先在网上定货，而后到便利店或专卖店取货，甚至还可以享受到送货到家的专线服务。除 PS 2 以外，SCEI 还将陆续增加音乐、电影、出版等多样化的购物方式。

★ 有消息表示，PS 2 将可以利用移动电话进行网络接续服务。SCE 社长久多良木健表示这种方式可以进行通信贩售和网络游戏对战。另外 SCE 已经正式公布 2001 年 PS 2 主机可以通过有线电视连接互联网。

★ SQUARE 公司与美国著名动画电影公司迪斯尼宣布将联手制作 PS 2 软件。由于两家公司在商品开发、制作、设计、制造、流通、尖端 3D 技术等方面拥有强大的实力，相信所开发的游戏会很成功。目前他们共同开发的游戏将于 2001 年首先在日本发售，2002 年在欧美发售。

★ LithTech 公司发表了该公司自行研制开发的 3D 游戏专用操作系统“D Game Operating System”，这个环境可以进行在线虚拟世界的开发。开发网络 RPG 以及各种网络游戏都可以。LithTech 公司向有意者提供标准的系统及使用认证，使用者可以自由进行扩展。该公司已经和 Fox Interactive 合作开展原创的在线服务。

★ 3 月，在美国圣何塞举行了第十四届“游戏开发者会议”，这个会议为业内人士研讨与交流有关游戏技术与发展方向的专业研讨会。今年参加会议的不仅有科学家和各类专家，同时业界著名人士也会参加，微软的比尔·盖茨、SEGA 的铃木裕等在会上将向世界公布重大的决定。本刊已经派记者参加了这次会议，下期杂志中将向读者作全面的报道，敬请期待。

★ 3DO 公司近日推出了该公司第一款对应 GBC 的游戏“Vegas Games”。这款包括 20 种赌博游戏的软件可以同时让四个人一起玩。

★ 近日，ENIX 与 tri-Ace 公司宣布将 RPG 大作“星海传说”系列作品移植到 GB 上，GB 版的名称为“Star Ocean: Blue Sphere”(星海传说·蓝色领域)，预计在今年夏天推出。

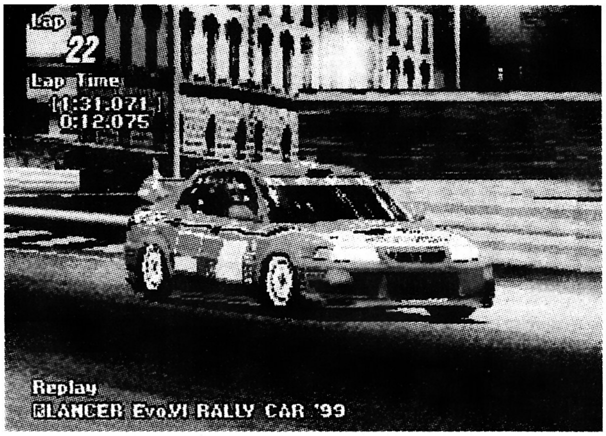
★ 有传言说 DC 主机的互联网连接服务将会收费，此消息未经证实。

★ 有传言说 PS 2 主机的廉价版将在今年内发售。业内人士认为廉价版主机肯定会发售，但不会这么快，而且廉价版主机不会去掉 DVD 影片的播放机能，但有可能将一些效果减弱。

以上一句话新闻为 PERFECT 友情提供，特此致谢！

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	超级欧洲足球 2000	スーパーユーロサッカー2000	DC	IMAGINEER	SPG	5800 日元	4月6日
	三国志 IV 提升版	三国志 IV with パワーアップキット	DC	KOEI	SLG	9800 日元	4月6日
	樱花桃子剧场	さくらももこ剧场 コジコジ	DC	マーベラス	ETC	VM、必需 MIC	4月20日
	DDR 2 俱乐部版 DC 版(暂定名)	DDR 2nd MIX CLUB VERSION DC Edition(假题)	DC	KONAMI	ACT	振动、跳舞毯	4月27日
	魔法师～七星魔法的使徒～(限定版)	ソーサリアン～七星魔法の使徒～(限定版)	DC	VICTOR	RPG	带音乐 CD、VGA	4月27日
	魔法师～七星魔法的使徒～(通常版)	ソーサリアン～七星魔法の使徒～(通常版)	DC	VICTOR	RPG	5800、VGA	4月27日
	感伤涂鸦 2	センチメンタルグラフティ 2	DC	NEC INTERCHANNEL	AVG	6800 日元	4月27日
	桑巴舞厅	サンバ DE アミーゴ	DC	SEGA	ACT		4月27日
	高尔夫试玩 赛道数据集 VOL.1(暂定名)	ゴルフしようよ コースデータ集 VOL.1(假题)	DC	BOOTM UP	ETC	需要游戏碟	4月
	忍者乱太郎 64 游戏长廊	忍たま乱太郎 64 GAEM GALLARY	N64	CULTURE BRAIN	不明	6480、卡带	4月7日
	井出洋介的麻将塾	井出洋介の麻雀塾	N64	SETA	TAB	5800、卡带	4月21日
	塞尔达传说·姆吉拉的假面	ゼルダの传说·ムジュラの假面	N64	NINTENDO	不明	5800、卡带	4月27日
	塞尔达传说·姆吉拉的假面(扩充卡同捆版)	ゼルダの传说·ムジュラの假面(メモリー扩张パック 同捆版)	N64	NINTENDO	不明	7800、卡带	4月27日
	猛冲巴士	バスラッシュ	N64	EPOCH	不明	7800、卡带	4月28日
	F-ZERO X 专家版	F-ZERO X エクスパンション キット	64DD	NINTENDO	SLG	专用磁碟	4月
	译名无法确定	TRICK BOARDER GP	GB	ATHENA	不明	3800、卡带	4月7日
	挖金子·多姆团的野望	LODE RUNNER·ドムドム団のやぼう	GB	XING	ACT	3980、卡带	4月7日
	游戏王 怪兽胶囊 GB	游戏王 モンスターカプセル GB	GB	KONAMI	SLG	4500、卡带	4月13日
	侦察者物语	フエレット物语·ディア マイ フエレット	GB	CULTURE BRAIN	不明	3900、卡带	4月14日
	机器猫的问题小子	ドラえもんのクイズボーイ	GB	小学馆 PRODUCTION	不明	3800、卡带	4月21日
	汉堡乐园	バーガーパラダイス	GB	GAPS	不明	2980、卡带	4月21日
	猎人 X～猎人的系谱～	HUNTER X HUNTER～ハンターの系谱～	GB	KONAMI	不明	4500、卡带	4月27日
	合金装备·幽灵通天塔	METAL GEAR·Ghost Babel	GB	KONAMI	ACT	4500、卡带	4月27日
	波勇的迷宫屋 2	ポヨンのダンジョンルーム 2	GB	HUDSON	不明	3980、卡带	4月28日
	向竞马场前进！完全版	竞马场へ行こう！ワイド	GB	HECT	不明	4500、卡带	4月28日
	木工阿源	大工の源さん～カチカチのトンカチがカチ～	GB	GAPS	ACT	3980、卡带	4月28日
	麻将女王	麻雀女王	GB	童	TAB	3980、卡带	4月28日
	游戏便利店 21	ゲームコンビニ 21	GB	STAR FISH	不明	3980、卡带	4月下旬
	汉字方块	汉字 de パズル(假题)	GB	M·T·O	不明	4280、卡带	4月下旬
	御金鱼物语	ごきんぎょ物语	GB	CULTURE BRAIN	不明	3980、卡带	4月
	豪华大富翁 GB	DX MONOPOLY GB	GB	TAKARA	TAB	3980、卡带	4月
	弹子俱乐部	BILLIARD CLUB	GB	ALTRON	不明		4月
	J 联盟·兴奋舞台	J リーグエキサイトステージタクティクス	GB	EPOCH	不明	4200、卡带	4月
	守卫兔·疯狂城堡 4	バックスバニー·クレイジーキャッスル 4	GB	KEMCO	ACT	3980、卡带	4月
	穆明的大冒险	ムーミンの大冒险	GB	SUNSOFT	不明		4月
	搭便车旅行 2	GO!GO!ヒッチハイク 2	GB	J WING	不明	4500、卡带	4月
	迷宫战士	DUNGEON CYBER	GB	J WING	不明	4800、卡带	4月
	恐龙饲养员 4	DINO BREEDER 4	GB	J WING	不明	4800、卡带	4月
	对战旅鼠	VS レミングス	GB	J WING	不明	4500、卡带	4月
	描绘方块	おえかきパズル	NGP	SUCCESS	不明	2980、卡带	4月27日
	皇家骑士团外传～赛诺比亚的皇子～	传说のオウガバトル外传～ゼノビアの皇子～	NGP	SNK	S·RPG	3800、卡带	4月27日
	残缺的记忆(暂定名)	Memories Off Pure(假题)	NGP	KID	不明	4800、卡带	4月
	三国志 2 WS	三国志 2 for WonderSwan	WS	KOEI	SLG	4200、卡带	4月6日
	译名无法确定	スリザーリンク(假题)	WS	BANDAI	不明	3000、卡带	4月20日
	制造街头舞王	ワサビ Wuz↑b?Produce Street Dancer	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	4月27日
	袖珍战士	POCKET FIGHTER	WS	BANDAI	FTG	3800、卡带	4月上旬
	母舰传说	ボカン传说·ブタもおだてりゃドロンボー	WS	BANPRESTO	不明	4200、卡带	4月
	挖金子 WS	LODE RUNNER For WonderSwan	WS	BANPRESTO	ACT	2980、卡带	4月
	扑克精选 2	トランプコレクション 2	WS	BOOTM UP	不明	3980、卡带	4月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为 3 月 10 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。



GT 赛车 2

~合理利用资金是夺冠的关键~

关于驾照的考取：

本作的驾照考取几乎全部都是弯道测试，且增设了电脑演示模式供大家参考。虽然依照电脑演示的过程可以得到最好的成绩，不过玩家也可凭借自己的经验自行选择路线，以及刹车、加速的时机，再配以适当地甩尾，便可顺利过关。

PS 厂商：SCEI ｜ 类型：RAC ｜ 媒体：CD×2
发售日：99.12.11 ｜ 对应：振动手柄

积累资金、改造车辆、夺取金杯，满载新要素的 GT2 登场

资金的积累与比赛的选择

在 GT 模式中，资金是最重要的要素。由于有了对最大马力的限制，要想赢得各种比赛的冠军。我们需要购买多种性能不同的赛车，这便需要大量资金。同样改造赛车也需要足够的"铁"，而资金的获得有两个途径：

①赢得冠军；

②购买赛车（指获得冠军后所奖励的赛车）。

所以如何根据自己的条件选择比赛，在短期内连续赢得冠军从而迅速积累到大量资金便成为了关键。根据本页下表操作便可在短期内赚到 1 亿元的"铁"。

本人所使用的赛车参加表内的比赛获得冠军都没问题。使用车种顺序见本页最下方表格。当然，大家可根据自己的爱好条件选择赛车参加适合自己且奖金又高的比赛。

GT 的魅力所在——赛车改造

赛车改造的目的在于：①提升最大马力。包括对 ENGINE（发动机）、MUFFLER（消声器）、TURBO（涡轮发动机）的改造。②使提速变快。对 DRIVE TRAIN（转动齿轮）的改造。其中被改造的赛车必须具有 TURBO 推进器才能进行 TURBO 改造，而发动机（ENGINE）中的 NA **チコーニンク**和排气量 UP 两项只有装有 NA **チコーニンク**装置的赛车才可改造。

下面是笔者改造最大马力赛车的过程：

原车：三菱公司——NEW CAR 中的 GTO Twin Turbo '99

最大马力 280 PS、车重 1680 KG

改造过程：ENGINE——**①ユソビユーター②エソツソバラスどり③ボート**研磨

MUFFLER——**マフラー＆エアクリーナー**——RAC ING

TURBO——**インタークーラ**——RAC ING

TURBO——**タービンキット**——Stage4

DRIVE TRAIN——**①トランスミツシヨン**（Transmission Fnil Cnstomice Service）**②タラツチ**（Triple Plate）**③フライホイール**（RACING）**④ブロペラシヤフト**（Carbon Propeller Shaft）⑤FOR PROFESSIONAL（根据个人喜好自选）

改造完成的赛车：最大马力 730 PS、车重 1495 KG（经过轻量化改造）、最高时速 321 km/h

从 0 km/h 提速到 300km/h 所需时间为 19:767 秒。（仅 730 马力！同样的 GTO Twin Turbo 本人在前作中可改造到 958 马力！残念……）

最强的赛车是……

在 SUZUKI（铃木）公司的 SPECIAL MODEL 选项中购买名为：ESCUDO——Pikes peak version 的汽车。

最大马力 995PS、车重仅 800KG、驱动方式 4WD、从 0km/h 提速到 300km/h 所需时间为 10 秒、最高时速 396.51km/h。此车提速快、速度快、方向性能良好，实为最强的赛车。至于价格嘛——2 亿元，天价！用此车去参加马力不限制（NO LIMITED）的比赛，包括 DIRT EVENT 以及 DISK A 中的比赛，获得冠军简直是易如反掌。（铁，赚到好多的铁！）

马力最大的赛车和观看 ENDING 画面

参加 GT 联盟赛中的世界选手权大赛，获得总冠军后会奖励一辆名为 HKS R33 DRAG GT—R 的赛车。该车驱动 4WD、最大马力 1026PS、车重 1280KG、价格 25,000,000，但性能一般。

另，获得总冠军后，在 DISK A 中的 GOODIES 选项里便可观看 GT 模式的 ENDING 画面。



以上是本人对"GT 赛车 2"一些小小的研究，如有错误之处，还望众多玩家给予批评指正，本人感激不尽。

文/闫晓光 责编/PERFECT

	特有执照	比赛模式	比赛类型	赛道选择	冠军奖金	奖励赛车的卖价
1	无	SPECIAL EVENT	Sunday Cup	Tabiti Road（第 1 站）	300,000	无
2	国内 B 级	GT 联盟赛	日本选手权	Midfield Raceway（第 1 站）	400,000	无
3	国内 A 级	SPECIAL EVENT	Wagon Cup	Super Speedway（第 2 站）	600,000	625,000
4	国际 C 级	SPECIAL EVENT	Muscle Cup	Seattle Cirnit Fullcourse（第 2 站）	800,000	12,500,000

比赛顺序	1、2	3	4
所用车型	三菱公司 USED CAR：MIRAGE ASTIRX	三菱公司中 USED CAR：红色 GTO Twin Turbo '97	经车人改造后的红色 GTO Twin Turbo '97
参赛次数	1:1 次　2:6 次	10—11 次	8—9 次



放浪冒险谭

~解析阿休雷的冒险之旅~

爆机后的记录：玩家在爆机后可以存储记录，进行第二轮游戏。新游戏能够完全继承前一轮游戏中得到的魔法、必杀技以及装备和称号。但是消耗类道具将不作保留，所以玩家不必吝惜，特别是魔法书和增加能力上限的道具，更应及时使用，不作保留。第二轮游戏中除了可进入隐藏迷宫外，努力达成各种称号也是冒险的目的。

PS	厂商：SQUARE	类型：AVG＋RPG
	发售日：2000 年 2 月 10 日	

在阴谋和黑暗中前进，能相信的只有自己！

武器的基本类型分析

和一般的 RPG 不同，游戏中主人公的成长主要体现在武器的性能方面。对游戏进程产生显著影响的是武器的更新强化，而不是主角能力值的提高。下面让我们先看看武器的种类吧。

武器分为短剑（**ダガー**）、剑（**ソード**）、长剑（**ロングソード**）、枪（**スピア**）、斧（**アックス**）、锤（**メイス**）、大斧（**ヘヴィアックス**）、大锤（**ヘヴィメイス**）、杖（**スタッフ**）以及弓箭（**クロスボウ**）这 10 种类型，此外还有不装备任何武器情况下的空拳。由于涉及下文将谈到的武器成长问题，因此一般来讲，空拳是在没有办法的情况下才会采用的“武器”。

武器又分为单手持和双手持两种。双手持的优缺点都很明显，即攻击力高但无法装备盾（**シールド**）；单手持则攻防能力都较平均平均。综合以上两种分类办法，武器的射程，攻击力各不相同，试列表进行比较。

种类	射程	攻击力	命中率	攻击速度	盾装备
短剑	1	1	5	5	可
剑	2	3	4.5	3.5	可
长剑	3	4.5	2	2	不可
枪	4	3	2.5	2.5	可
斧	2	2.5	3.5	3	可
锤	2	2.5	3.5	3	可
大斧	3	5	2	2	不可
大锤	3	5	2	2	不可
杖	1	1	4	3	可
弓箭	5	1	3	2	不可
拳	1	1	3	4	可

其中杖虽然看起来很弱，但杖一般都具有较高的智力修正值，因此在较多使用魔法的场合应予以装备。

武器还同时具有攻击类型（**タイプ**）这一设定。攻击类型分为切断（CUT）、贯通（IMPALE）、打击（BLOW）三种，其数值将影响到战斗中的攻击效果。攻击类型是由武器类型决定的，例如斧为切断，弓箭为贯通，而短剑则界乎于切断与贯通两者之间。想改变攻击类型附属的数值，最直接的办法就是改装武器的柄（**グリップ**）。

柄也具有适用的武器类型和攻击类型，前者好比不能在杖的柄上装备短剑的刃，而后者要求相组合的刃和柄的最擅长的攻击类型一致。只有这样才能发挥出刃的最大威力。

柄的另一作用是镶入秘石，秘石的作用是改变武器的属性特征。属性问题将在随后谈到。

属性和种族——是否顺利结束战斗的关键要素

属性和一般 RPG 相似，分为物理（PHYSICS）、火（FIRE）、水（WATER）、土（EARTH）、风（AIR）、光（LIGHT）、黑暗（DARKNESS），它们有着如下对应关系：

火——水

土——风

光——黑暗

每种武器的以上各属性数值在 ± 100 间变化，影响其变化的是战斗中敌人的相应属性。例如在用武器攻击火属性敌人时，则该武器的相反属性水属性会随之增强，而在防具被火属性敌人攻击时，防具的相同属性火属性会随之增强。在以上的属性变化过程中，有时会有相反属性下降的情况发生。物理属性较为特殊，没有相反属性，因此无论在用武器攻击物理属性怪兽或用防具承受物理属性怪兽攻击时这项数值都会提高，但另外 6 项属性的提高都有可能使物理属性下降。

这种属性的上下变化当然不是毫无意义的。用火属性武器攻击水属性敌人，或用火属性防具防御水属性攻击都会取得较好的效果。但需要注意的是，无论是武器还是防具，其效果判定仅限于数值最高的那一种属性，因此有倾向性的提升属性数值才是明智之举。

种族和属性相似，分为 6 种：HUMAN、BEAST、UNDEAD、PHANTOM、DRAGON、EVIL，但它们不像属性那样两两相对，而是相生相克，循环对应：

EVIL→HUMAN

HUMAN→BEAST

BEAST→UNDEAD

UNDEAD→PHANTOM

PHANTOM→DRAGON

DRAGON→EVIL

如果不断攻击人种族的敌人，则武器的人种族属性会随之升高，而人种族的下位种族 BEAST 和 UNDEAD 的数值会有所下降。在被人种族攻击时，防具的人种族属性会提高。同样，下位种族的数值会下降。而人种族属性越高，对人种族攻击效果就越好。细心的玩家也许已经发现，种族的消长关系和属性是不同的，因此在提升某种族数值时，应考虑到其它种族的情况，以能同时有效攻击各种族的敌人为最佳。

武器的成长与消耗——DP与PP

除了以上各点外，影响武器效能的要素还有DP及PP的设定，它们对于武器威力的发挥同样具有巨大影响。

DP是表示武器受损伤程度的数值。在满值时，武器能发挥100%的攻击力，而当DP为零时，武器威力降至50%。武器耐久度DP减少的具体方式是：武器给敌人带来的损伤每满100点时DP值减1，而回复的办法是在工房（**ファクトリー**）中消耗相应点数的PP来进行修理。

PP值是蓄积在武器和盾中的数值，每10点攻击或作都会使PP上升1点。在主人公当进入战斗模式（**バドルモード**）中时，每2秒钟PP会减1点，当PP为零时，武器就能发挥100%的攻击力。而当PP涨到上限时，武器就能达到200%的攻击力！因此为了保持武器的最佳状态，玩家应在没有敌人的情况下尽量保持非战斗状态，即放松模式（**リラックスモード**）。

武器的成长之旅——合成

武器合成是将两种武器的攻击部分（也就是刃）组合成新的攻击部分的操作。除武器种类和武器材质会发生变化外，武器的各种数值也会发生变化，其具体规律是：用于合成的原有武器的最大值和最小值都会被保留，此外的数值则按武器的材料和各数值的相性进行合计。当两样武器的最大值为同一种类的数值时，合成后该种类数值会更高。而当某一最大值和某一最小值为同一种类数值时，最大值会被优先继承。

防具的合成除了数值变化外，对不同攻击类型的防御值也会产生变化。如果防御值降低的话，即使其它数值很高，该防具的实际价值也会大打折扣，因此务必注意。

武器的合成和修理只能在工房（**ファクトリー**）中进行，而且各个工房中对于能合成的武器材料是有严格限制的。武器的解体虽然能在任何地方进行，但为了避免发生事故，还是应以在工房中进行为上。

利用咒文书修得的秘术——魔法

魔法是通过咒文书（**グリモア**）来掌握的，从宝箱或BOSS处得到某咒文书后并不代表已经学会该项魔法。只有消耗MP，使用魔法书后，阿休雷才能习得该魔法。此后的使用方法与武器特技一样，用快捷键L2调出魔法菜单再选择使用。另外要说明的是，MP的回复是自动进行的，在放松状态下回复较快。当然也可用道具进行回复。魔法效果详见下表。

战斗中最具魅力的系统——连锁攻击

"VAGRANT STORY"的战斗模式和同为SQUARE作品的PE在形式上有些类似，但动作性更强。这体现在连锁特技（**チェインアビラティ**）和防御特技（**ディフェンス アビリティ**）的设计上。

~属性辅助系魔法~

魔法名	效果
ルフトアタッチ	武器"风属性"一定时间强化
スパークアタッチ	武器"火属性"一定时间强化
ソイルアタッチ	武器"土属性"一定时间强化
フロストアタッチ	武器"水属性"一定时间强化
ルフトガード	武器"风属性"一定时间强化
スパークガード	武器"火属性"一定时间强化
ソイルガード	武器"土属性"一定时间强化
フロストガード	武器"水属性"一定时间强化

~攻击系魔法~

魔法名	效果
ファイアーボール	灼热的火球攻击
スピリットサージ	光的圣灵攻击
バニッシュ	不死系之外敌人即死
ドレインハート	命中率视INT而定
ソリッドショック	吸收敌方HP回复自己HP
ライトニングボウ	物理属性攻击魔法
イクソシズム	风属性攻击魔法
イクスプロージョン	神圣属性攻击魔法
サンダーバースト	物理属性攻击魔法
フレイムスフィア	风属性攻击魔法
ガイアストライク	火属性攻击魔法
アヴァランチ	土属性攻击魔法
ラディウス	神圣属性攻击魔法
メテオインパクト	暗黑属性攻击魔法
ドレインマインド	暗黑属性攻击魔法

小情报：在迷宫中移动时会经常受到机关的攻击，而蒙受很大损伤。但由于机关不会使HP减至1以下，所以不用过于担心。

~回复系魔法~

魔法名	效果
ヒール	HP回复
リストレイション	麻痹回复
アンチドーテ	毒回复
ブレッシング	诅咒回复
クリアランス	麻痹、毒、电击回复
ジエネラルヒール	HP徐徐回复

~辅助系魔法~

魔法名	效果
ハーキュリアン	一定时间内增加使用者的力量
ミゼラブルボディ	一定时间内降低使用者的力量
インライテン	一定时间内增加智力
フイブルマインド	一定时间内降低智力
インビゴレイト	一定时间内增加敏捷
レイジーボーンズ	一定时间内降低敏捷
プロテクト	一定时间内增加使用者武器或防具的性能
アンプロテクト	一定时间内降低使用者装备的性能
サイレントスペル	沉默状态
インバリドスペル	使用后一次魔法无效化
スタンクラウド	麻痹状态
ポイズンミスト	毒状态
カース	诅咒状态
フイクセント	移动方块静止
ディスペル	之前魔法无效化
アンロック	解除雷亚蒙多内封印的宝箱
マーク	发现机关
アナライシス	表示对手数据，成功率不定
クイック	

游戏最初期是没有此项系统出现的，在第一次击倒 BOSS 后，连锁攻击系统就复活了（按住 L2 键后，再按左键或右键即可对连锁攻击进行装备）。使用连锁特技的第一步是积累其经验值 PT 来回忆出连锁特技，每使用一次连锁特技或防御特技都能增加 1 点 PT 值。每当 PT 达到一定数值时，就能回忆出一种新的连锁特技。

在菜单中选择“バトルアビリティ”→“チェインアビリティ”就能看到现在掌握的全部连锁特技，用光标分别将○、△、□设定为想在战斗中使用的连锁技后就能在战斗中使用了。

那么，连锁攻击是如何出现的呢？与敌人进行战斗时，攻击命中敌人的瞬间，阿休雷的头上就会闪现出接受特技输入的标志——“!”。在这一标志出现的同时按下对应有连锁特技的按键，按键时机把握得当的话，阿休雷就会再次用特技进行攻击。

需要注意的是，相同的连锁特技不能连续使用，例如□→△→○可形成连锁，但○→○就会使连锁中断，攻击停止。

重复“攻击→命中→出现！→再攻击→再命中→又出现！”这一过程，就能让连锁一直持续下去。因此从理论上讲是可以实现最多 999 次连击的，但实际上随着连锁次数的增加，连锁时机也会越来越难以把握。在初期，能够达成 10 多次的连锁攻击已经相当出色了。但是还是请诸位能够多加练习，因为熟练掌握连锁攻击不仅可以令阿休雷在战斗中处于有利的位置，同时也是达成某种称号的必备技巧。

连锁特技除了能提供连续攻击的机会外，还有各种附加效果，详见下表。

防御特技的设定、使用与连锁特技相似，只不过阿休雷头上的“!”将出现在被敌人命中的瞬间，防御特技具有同连锁特技相象的经验值 PT，其积累的方式则与连锁特技相同，防御特技的特殊效果也请参见本页下表。

怎样修得装备的称号？

根据装备的使用频率，不同装备会被赋予各种称号，称号的种类和出现方法如下：

ウェポン：对种族，属性值第 2 高的不满 10
ウォリアーズ・ウェポン：对种族，属性值第 2 高的不满 10
ナイトリィ・ウェポン：对种族，属性值第 2 高的不满 20
プレスティージアス・ウェポン：对种族，属性值第 2 高的不满 30
ブレイブ・ウェポン：对种族，属性值第 2 高的不满 40
ウォーローズ・ウェポン：对种族，属性值第 2 高的不满 60
ライアンファント・ウェポン：对种族，属性值第 2 高的不满 70
グロリアス・ウェポン：对种族，属性值第 2 高的不满 50

除了表中列出的 8 种外，还有更为珍稀的 3 种称号。这就留给玩家自己去寻觅吧！

身体各部分的状态研究

和“星际争霸”类似，阿休雷和敌人的身体各部分都会用不同颜色来表示其状态。而且这一状态是具有实际意义的。在最差状态 DYZNG（即该部分变成红色）时：若为头部（HEAD），则变为沉默状态；若为右手（R·ARM），则攻击力 50%DOWN；若为左手（L·RAM），则回避率 50%DOWN；若为躯干（BODY），则攻击时 RTSK 上升会加倍，即使在放松状态，RISK 的减少速度也会与攻击状态相同；若为脚（LEG），则移动速度 50%DOWN。倘若敌人在以上各状态中，除了数值下降外，还会被封住某些特技。总之，这是一项必须充分利用的设定。

能够随意选择成长方向的武器特技

本作的战斗中也有类似必杀技的设计，即武器特技（**ブレイクアーツ**）。故名思义，武器特技就是各种武器的特有必杀技，使用某种武器消灭一个敌人，则武器特技的经验值 PT 会增加 1 点，PT 达到一定数量，该种武器的特技就会阿休雷被回忆起来。每种武器共有 4 种特技。

武器特技的使用方法是：在战斗中按 L2 键调出快速菜单，再按标有“**ブレイクアーツ**”的下键打开武器特技菜单，选择要使用的武器特技即可。由于使用特技需要消耗一定的 HP，所以当 HP 少于所需 HP 时则无法发动武器特技。

RISK 是怎样的数值？RISK 越低越好吗？

RISK（**リスク**）表示阿休雷在持武器状态下的精神集中程度。RISK 在对敌人进行攻击时会随之升高，而在连锁特技不断形成连击的情况下会呈加速度增长。前 8 连击将根据接连锁特技本身的 RISK 增加，而后会在本身加算之外追加 RISK。在“RISK ZERO”的情况下，至多 14 连击就会使 RISK 涨满至 100。反之，在不对敌人进行攻击时，RISK 会慢慢降低。放松状态下，RISK 会以较快速率降低。另外，还可使用道具降低 RISK 值。那么 RISK 到底有怎样的作用呢？

在 RISK 升高后，回复魔法的效果和会心一击（**クオリティ**）率都会随之提高，但是随之而来的负面作用是攻击命中率的显著降低和主人公受伤害程度提高。因此还是将 RISK 保持在较低的程度比较合算。

连锁特技名称	效果（括号内为 RISK 的增加值）	防御特技名称	效果（括号内为 RISK 的增加值）
ヘヴィショット	追加给予敌人伤害的 70%（1）	セルフリカバリー	成功的话会 100%回复麻痹和电击状态（1）
ゲインライフ	把给予敌人伤害的 30%的减少（2）	マジックスナッチ	把敌人使用魔法值的 50%加入自己的 MP，对魔攻击有效（6）
マインドアサルト	对敌人 MP 进行遭到伤害的 30%消减（1）	マジックリフレク	让敌人受到自己伤害的 40%的攻击，对魔法攻击有效（2）
ゲインマジック	把给予敌人伤害的 30%回复自己的 MP（2）	ダメージリフレク	让敌人受到自己伤害的 40%的攻击，对魔法之外攻击有效（2）
レイシングエイク	HP 减少量的 20%追加于对敌人的伤害（1）	レジストマジック	减弱伤害 20%，对魔法攻击有效（4）
インセインエイク	MP 减少量的 20%追加于对敌人的伤害（1）	レジストタメージ	减弱伤害 20%，对魔法以外的攻击有效（4）
グインダメージ	追加给予敌人伤害的 40%，同时回复武器的 DP（2）	インパクトガード	减弱物理属性攻击 50%（4）
クリムゾンレイド	给予敌人 100%伤害追加的同时，给予自己 30%的伤害（2）	エアブレイク	减弱风属性攻击 50%（4）
グインファントム	追加对敌 10%的伤害，并在自己武器的 PP 中加入相同数值（1）	ファイアプルーフ	减弱火属性攻击 50%（4）
パラライズパルス	给予麻痹效果（3）	アースコンンル	减弱地属性攻击 50%（4）
ナミングクロウ	给予电击效果（3）	アクアウォード	减弱水属性攻击 50%（4）
ダルネスバインド	给予沉默效果（3）	フィーンドガード	减弱神圣属性攻击 50%（4）
スネークヴュノム	给予毒效果（3）	デモンスケイル	减弱黑暗属性攻击 5%（4）

发现练习用人偶（练习用ドール）！

当满足一定条件后，练习用人偶就会出现（第一个练习用人偶在游戏初期消灭第一个 BOSS 后，返回的途中出现），打倒它们不仅会有道具入手，而且还会令阿休雷的武器大幅成长，下面是 7 种人偶的种族及所在地点。

1.HUMAN：ワイン贮藏库～劳动者の休憩所～

2.HUMAN：ワイン贮藏库～ワインの闹市场～

3.UNDEAD：地下墓地～复仇を誓,た广间～

4.EAST：废坑第 1 阶层～暗暗と迷信の坑道～

5.DRAGON：街を围む外壁南侧～少年の泪上约束の间～

6.PHANTOM：街を围む外壁北侧～少年が英雄となつた场所

7.EVLL：ルミタール广场～空中廊下ガルメス～

利用游戏里的 7 个人偶，可以锻炼武器的种族数值，最后合成出全部是 100 的全能武器。首先，请注意攻击与成长的关系：

攻击 HUMAN 族人偶：HUMAN↑；BEAST 和 UNDEAD↓

攻击 BEAST 族人偶：BEAST↑；UNDEAD 和 PHANTOM↓

攻击 UNDEAD 族人偶：UNDEAD 和 PHYSICS↑；EVIL 和 DRAGON↓

攻击 DRAGON 族人偶：DRAGON 和 PHYSICS↑；HUMAN、EVIL、地、火、风、水、光、暗六大属性↓

攻击 EVIL 族人偶：EVIL 和 LIGHT↑；HUMAN、BEAST、PHYSICS 和 DARKNESS↓

然后找出至少两把六大属性都比较高（都要是正值，因为在攻击 DRAGON 种族的人偶时六大属性都会下降，弄不好会令很多属性降到负值），而且合成后不会降低性能的刀刃（先试着合成一下，能力值有少许提升比较好），分别用带有这两把刀刃的武器去打 DRAGON 和 EVIL 种族的人偶。等到攻击 DRAGON 族人偶的刀刃 DRAGON 和 PHYSICS 两项数值都是 100、攻击 EVIL 族人偶的刀刃 EVIL 和 LIGHT 两项数值都是 100 时，把这两把武器进行合成。以后可以直接用这把武器去打别的人偶来增加数值（比较累，因为数值总是此涨彼消），但最好是另选武器把别的数值练到 100 再合成进来。这里有一点十分重要，参加合成的两个刀刃，如果其中一个的某个种族（或属性）数值达到了 100，那么另一个刀刃与其相同的那个种族（或属性）数值必须是正数才能合成！也就是说，二者对应项数值相加必须大于 100。如果不满足就先去攻击人偶吧。虽然理论上可以获得全能武器，但是除非你一直不用，否则在战斗里还是会有所变化，必竟世界上没有完美无缺的东西吗。

文/寂静的暗杀者 阿休雷　协作/L·P　责编/PERFECT

曝光 32 种称号的达成方法！！

编号	称号名	达成条件
1	了解真相的人（真实を知る者）	穿机一次，最为 EASY 的达成条件
2	废都的支配者（废都の支配者）	10 小时内穿机
3	遗产的继承者（遗法の继承者）	宝箱回收率 100%
4	暗的探求者（暗の探求者）	地图达成率 100%
5	攀岩的破坏神（岩登りの破坏神）	在"忘れられた坑道"打倒"ダマスクスゴーレム"
6	雪原的猎人（雪原の狩人）	在"羽虫の森 东部"打倒"マスクスクラブ"
7	森林的同盟者（森林の同盟者）	"ラーヴァナ"在隐藏迷宫中打倒
8	屠龙的战士（龙杀しの战士）	在隐藏迷宫中打倒"ドラゴンゾンビ"
9	死的克服者（死の克服者）	在隐藏迷宫中打倒"＆ラス＆オーガゾンビ"
10	屠神的战士（神杀しの战士）	在隐藏迷宫打倒"ウィシュヌ"
11	时间的征服者（时の征服者）	所有时间挑战模式中的第一名
12	闪光的战士（闪光の战士）	连锁特技最大连续次数 30 次以上，赶快练习连锁攻击吧
13	将新世界握在手中的人（新世界を手にした者）	拿到秘宝"黄金の键"
14	财宝的发现者（财宝の发见者）	拿到秘宝"宝箱の键"
15	力量的统领者（力を统べる者）	学会所有攻击连锁特技
16	技术的统领者（技を统べる者）	学会所有反击特技
17	天运的探求着（天运の探索者）	NO SAVE 穿机，很恐怖的达成条件
18	至高无上的冒险者（至高の冒险者）	不使用魔法穿机，没道理的达成条件之一
19	孤高的武者（孤高の武者）	不使用特技穿机，没道理的达成条件之二
20	夸高的战士（夸り高き战士）	不使用武器特技穿机，没道理的达成条件之三
21	嗜血的讨伐者（血に饥えた讨伐者）	各种族敌人各 5000 只消灭
22	武术的尊者（武术の尊严者）	使用各类型武器攻击各 5000 次
23	沉默的暗杀者（静かなる暗杀者）	用短剑攻击次数 500 次以上
24	伟大的剑圣（伟大なる剑圣）	用剑攻击次数 500 次以上
25	万斩的剑豪（万斩りの剑豪）	用长剑攻击次数 500 次以上
26	身经百战的重战士（百战炼磨の重战士）	用斧和锤攻击 500 次以上
27	震撼大地的武者（大地を揺るがす者）	用大斧攻击 500 次以上
28	除魔的导师（魔を拂う导师）	用杖攻击 500 次以上
29	击碎铁块的神官（铁块を奋う神官）	用大锤攻击 500 次以上
30	疾风的枪使（疾风の枪使い）	用枪攻击 500 次以上
31	傲视天庭的人（天を仕留める狩人）	用弓箭攻击 500 次以上
32	豪腕的格斗家（豪腕の格斗家）	用空拳攻击 500 次以上





世界足球·实况胜利十一人4

～"橙色军团"攻防解析～

自去年9月3日KONAMI推出了"WE4"，似乎其它公司的足球游戏都失去了存在价值。这款足球游戏无论从动作真实性，战术多样化，还是操作性上都达到了现阶段足球游戏的顶峰。在4推出之前，笔者一直认为"WE3 FINAL"版在模拟真实性方面已几近完美。但是看到4中的球员用身体卸球的动作，以及面对大力射门队员下意识的闪避动作时，笔者不得不感叹——KONAMI简直把足球游戏做神了！

PS	厂商:KONAMI	类型:SPG
	发售日:99.9.3	其它:对应振动手柄

有关"WE4"的战术技巧继续募集中！

"橙色军团"荷兰，世界上踢球最赏心悦目的球队。那水银泄地般的气势，行云流水般的配合，令全世界的球迷为之倾倒。作为一名荷兰足球的狂热球迷，笔者在玩所有的足球游戏时，荷兰队的使用频率都在90%以上。但在无数的足球游戏中，却只有KONAMI的"实况"系列能够做到真正的让人体味出每支球队的不同风格，尤其是近期推出的"WE4"。在这款"实况"系列的最新作中，每只队伍的特色已经被刻画的鲜明之至，也正因如此，"WE4"中的每只队伍都有不同的使用方法和攻防套路。只有你的打法和球队的风格相一致，才能做到克敌制胜。由于笔者与荷兰队有着特殊的感情，因此从接触"WE4"开始便一直苦心钻研荷兰队的战术打法，现在特将几点心得写下，愿与所有同样喜爱荷兰队的球迷玩友交流。

图一是我用的荷兰队所使用的阵型。基本与目前真正的荷兰国家队使用阵的型一致。需要注意的一点是：该阵型虽然看上去是Seedorf与Davids的双后腰配置，但却一定要由"4－4－2A"这种前后腰配备的阵型经位置变化而得，而不能使用浅碟型中场的"4－4－2 B"来变化，因为这两种阵型的队员进攻路线与跑位方法是截然不同的。

阵型分析

一只队伍使用什么样的阵型，一定要与该队的技术风格与打法特点相一致，只有这样才能最大限度的发挥出队员的个人能力及球队的整体实力。而荷兰队的优势是边路的速度与中锋的身高，因此进攻大多以边路传中，中路抢点为主。又因为荷兰队左路拥有速度奇快的Overmars，因此进攻的侧重点更多的集中于左路，同时由于"4－4－2"阵型要求两名边后卫进行深度助攻，故此将两名边后卫的位置前提，而在边后卫的人选上，由于Zenden无论在进攻意识，奔跑速度还是积极性上，都要比Cocu优秀，因此由他出任左边后卫是最佳人选。

在中路位置上，由Seedorf和Davids承担全队攻防转换枢纽的作用。这两名队员耐力惊人，技术出众，攻防俱佳。尤其是Davids，在这个阵型中要求他攻防转换时几乎要跑两个禁区，在整个"WE4"中恐怕也只有他才同时拥有这样的速度和耐力。而他俩身前的Bergkamp传球与技术数值都是8，完全可以在担当杀手的同时兼任中场组织者的重任，因此我将他回撤到前腰的位置组织进攻。

后卫线可将F.DeBoer设为清道夫。记住他的位置千万不可设为自由人，否则他会在角球时与Stam同时上前助攻，这时你的后场将空空如也，一旦被对方一个反击……等死吧。

总之，这个阵型相对更侧重于进攻，防守人数相对较少。因此防守时一定要做好队员之间的协防，力争造成防守时的局部人数优势，同时两名中后卫绝对不要贸然出击，这样只会把身后空当留给对手。因此，使用该阵型一定要练好对防守位置的判断和整体防守的感觉。

阵型与队员配置

在详细研究荷兰队阵型之前，先将全队的队员英文名单公布一下，在下文中所有的队员名字都将以英文出现：

守门员：1号Van.DeSar、22号Moens

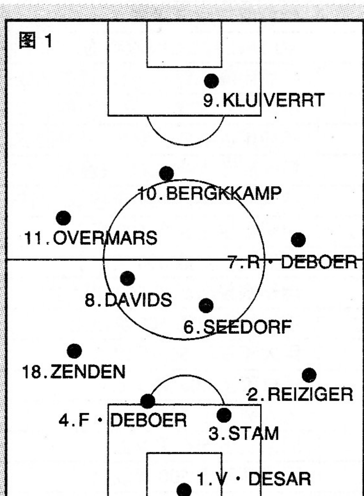
中后卫：3号Stam、4号F. Deboer、13号Bogarde、15号Ooijer

边后卫：5号Cocu、16号V. Hinturn

后腰：6号Seedorf、17号Winter、19号Bronkhorst

边前卫(边锋)：11号Overmars、7号R. Deboer、18号Zenden、12号Windren、14号V. Vossen

中锋：9号Kluivret、10号Bergkamp、20号V. Nierstlooy、21号V. Hooijdonk



攻防套路

如果你是一个真正的荷兰队球迷，仔细的看过荷兰队比赛，那你一定会发现，荷兰队员是很少盘带的。他们总是不停的进行大范围的转移，寻找球场的空当，然后进行快速的突破。这正是使用荷兰进攻的整体原则，那就是：一定要踢得开阔而简洁，避免不必要的盘带，一有空当迅速转移。而具体到他的进攻套路，则正如上文提到的，以边路进攻为主，靠传中抢点得分。下面，就借助图例来详细解说一下荷兰队在使用这套阵形时进攻的几种典型方式。

图2是边路突破遇对方边后卫阻挡时边前卫与助攻的边后卫之间的配合。一般在阵地战中，如对方使用4或5后卫的阵型，那么边路留给你的突破空当是极小的，

关于WE4的来稿均被本刊妥善保管，将于近几期内陆续刊出，在此希望各位对WE4高手继续支持本刊，踊跃投稿。

图 2

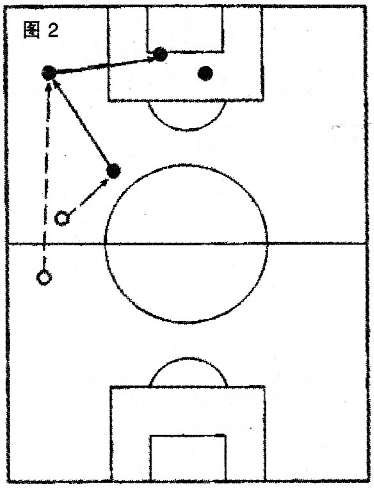


图 3

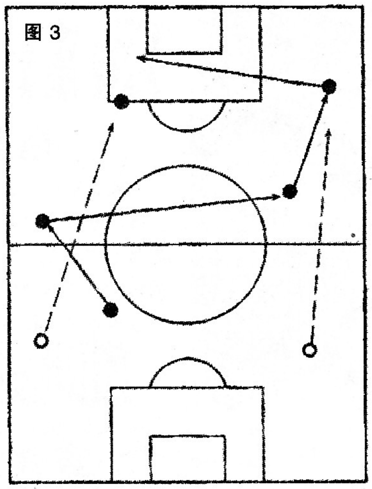
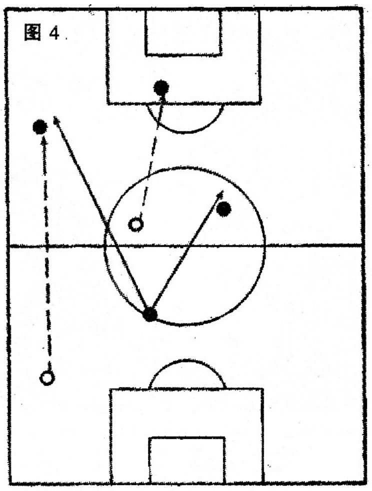


图 4



而在“WE4”中又不能如前作一般轻易摆脱对手，因此一定要借助配合。

以图中所示左边路为例，Overmars 持球突破受阻后，应迅速带球向中路移动，此时对方边后卫会向中路靠拢，参与协防，而此时我方边后卫 Zenden 会高速插上，形成空切。此时 Overmars 应及时向边路传出脚下空当球，即可形成一次成功的边路下底传中。

也许有的朋友觉得“WE4”中下底传中后中路总是没人接应，其实这里面涉及到了“WE4”中的攻防转换技巧，也就是队员名字下方的那五个指示槽，它们由“R2”键配合“□,○”来控制。当你突破下底时，应同时将攻击力度开到最大，这时不仅你的前锋将积极的去抢位，你的后腰队员也将助攻至禁区外，寻找远射机会，而 Davids 和 Seedorf 二人都有极硬的脚头，他们的远射是荷兰队进攻的重要得分手段。加大进攻力度将使他们获得更多的射门机会。但在操纵队员的同时进行攻防力度的转换在操作上有一定的困难，不过使用荷兰队的朋友一定要掌握这项技术。

前面曾经提到，荷兰的进攻应尽量打得开阔，图 3 就是荷兰的大范围转移进攻的示例。这要求你有准确的长传技术，同时要注意观察场上局势。

仍以图中左侧进攻发起为例：Overmars 带球至对方半场，对方对其实施围抢，防守重心向左侧偏移，这时长传给右侧边前卫 R.Deboer，右侧空当出现，可选择直接突破或再次分球给套上的边后卫 Reiziger，完成传中。值得注意的是，若对方迅速调整防守区域，造成右侧下底困难时，可在禁区外 45 度角处再次横向长传，球恰好会落到助攻上前的左边后卫脚下，此时他周围一定是一片开阔，或传或射，就由你自己决定了。

以上两图例所示的都是在阵地战进攻中使用的套路。图 4 所示则是反击中的进攻路线，在本图中所有的传球路线使用的都是过顶空当球。其中路线 1 为边路反击，由后腰队员出球给边路快下的前卫，直接造成边路突破。路线 2 则为中路反击，由接球前锋直接形成突破，要特别注意的是本路线前锋接球前一定要先按住加速键闪过来球，在转身突破，这样就可一下甩开紧逼的后卫，直冲对方禁区。总之，反击的原则就是一定要快，用最简练的手段达成突破，打对方立足未稳。

关于体力

如果队员的体力消耗过大，就会影像加速度，奔跑时进入最高速度的时间也会变长，此外传球、射门的精度，以及身体的平衡性都会有所降低，令攻防中出现明显的漏洞。下图为各种动作对于球员体力的消耗情况（左侧的冲刺滑铲是最为消耗体力的）。球员体力的剩余值可在状态画面中按 R1 键查阅。

——北京 觉得速度 9 前锋太赖的劳尔

冲刺滑铲 → 铲球 → 加速带球 → 带球 → 加速跑

以上便是荷兰队在进攻中所使用的主要套路，但要注意在比赛中一定要同时打开“leftside attack，the otherside attack，center attack，counter attack”四项战术，这样各位置队员才会按图例所是路线跑动。至于其余的进攻手段，则主要依靠玩家的操作技术，创造力及临场应变能力，只有将这些很好的结合在一起，才能真正使你的进攻犀利而致命。

说到防守，并没有什么固定的套路，只需要遵循几点原则：

★冷静的保持对位置的判断。防守说到底其实就是防位置与卡路线，让对方找不到突破与传球的空间，你的防守就成功了。尤其是对于这个阵型，它的专职后卫实际只有两名，因此在防守时千万不能贸然冲上去抢断，否则把身后的大片开阔地都留给对手，一旦抢不到球，被对手突破就没救了。

★注意前场反抢时使用队员。最好不要让助攻的后卫去反抢，因为此时他的位置上并没有人，一旦反抢不成，被对方将球送出，会直接在它的防守位置上形成突破。因此最好在前场丢球后，一边让助攻的后卫全速回防，同时组织中前场的队员展开就地抢截。

★尽量造成防守时的局部人数优势。“WE4”中可以使用“□”键呼叫临近队员参与围抢，此时一定要先卡死持球队员的出球路线，防止其分球到空当上，再呼叫其余队员一拥而上，将其摆平。

★死卡对手内切路线。对于荷兰队来说，对手突入禁区后的直接射门要比传中后的抢点攻门威胁大的多。因为后防线上有 Stam 的存在，一般的前锋很少有头球争得过他的，因此在防守时若暂时抢不到球，应尽量将持球队员逼向边路，不给其进入禁区起脚机会。

基本上，若能做好上述几点，你应该可以建立起一条稳固的后防线了。总之，使用荷兰队，就应该做到重整体、轻个人，打出速度，打出配合。若你用荷兰踢出这样的比赛，那恭喜你，你已经懂得了全攻全守的荷兰足球的含义。

最后，愿每一个喜爱荷兰队的球迷玩友都能驾驭着无坚不摧的“橙色军团”横扫球坛，成为“WE4”中的王者。好了，看我戴维斯远射 GO，GO，GOAL！！！

本文所用图例：

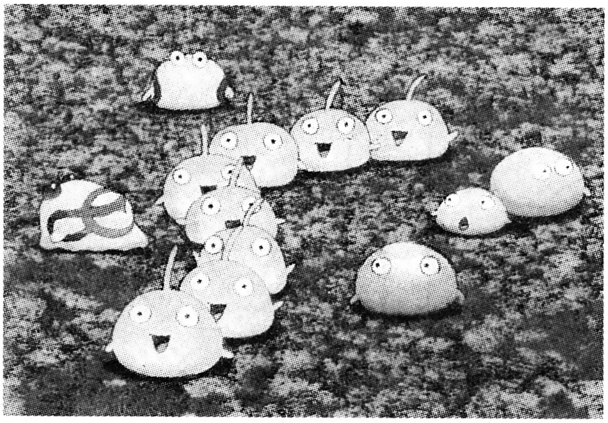
——为传球路线；

－ －为 队员跑动路线；

空心圆：空切队员起始位置。

文/天津 OZZY　责编/PERFECT

关于 WE4 的来稿均被本刊妥善保管，将于近几期内陆续刊出，在此希望各位对 WE4 高手继续支持本刊，踊跃投稿。



别样人生别样梦

~包罗万象的极限研究~

在设定中可以设定魔物的位置以及 AI 的 LV，LV 越高魔物的作战积极性就越高，不过损耗的 MP 也就越多，笔者建议玩家设定为 LV5。另外当使用的道具是果实、种子和药草时，指令つかう的对象是主角コウ，あたえる的对象是己方魔物，なげつける的对象是敌方或己方魔物。

GBC	厂商:KONAMI	类型:A・RPG
	发售日:99.8.5	容量:16M

在混乱的迷宫中步步为营的冒险上演啦!

进入魔物之塔前必须知道的是……

1. 剧情介绍:

游戏讲述一个叫**コウ**的 15 岁少年，为了找寻在魔物之塔中下落不明的父亲**ガイ**，毅然向魔塔进发，而**コウ**父亲以前驯养的魔物**キューン**也在一路上不断协助**コウ**，希望尽快找回自己的主人。究竟**コウ**能否找回自己的父亲呢?爆机时你就能知道了。

2. 进入魔物之塔前必须知道的东东:

A. 在**コウ**的家中母亲**リース**处可保存道具和纪录进度，在妹**ウェディ**处可查看魔物的图鉴，而屋后的魔物屋可保存，取出魔物以及孵化蛋(按 SELECT 键切换到持有魔物栏);

B. 在迷宫中的基本操作为：A 键攻击，按住 B 键加速，SELECT 键放弃 1 回合的行动，按住可快速恢复 HP，不过当魔物靠近时就变慢了;

C. 塔内迷宫是随机性的，每次进入都不同，而出现的道具也将有所变化;

D. 塔内迷宫有看不见的机关，随机产生不同效果如催眠、中毒、混乱、变成青蛙等等，不同状态**コウ**的表情也不同，中毒状态的**コウ**就非常像暴走的八神庵!

E. 迷宫中的魔物是可见的，当魔物靠近时可进入战斗状态，如果一击不能将其杀死，就有战斗画面出现;

F. 塔内的魔物有 3 种属性，分别是火、水和风，它们的关系是水 > 火 > 风 > 水，火属性魔物擅长攻击系魔法，水属性擅长防御系魔法，风属性擅长特殊系魔法。另外，塔内该层迷宫的地形属性可从画面左下角看到，当属性与你的魔物相同时，战斗时攻击力及防御力都会有少少提升;

G. 在迷宫中逗留过久后会发生地震，震 3 次后强制前进 1 层;

H. 在迷宫中阵亡后会回到村庄，除了身上带的魔物其他道具全部消失;

I. 每次从迷宫回到村庄后主角**コウ**的 LV 都会降为 1，而魔物的 LV 则不变，所以培育强大的魔物十分重要;

J. 魔物的 MP 为 0 时则丧失战斗能力，所以应注意恢复魔物的 MP；在迷宫中拾到蛋后如不想孵化出新魔物，给你的魔物吃后可恢复 50 点 MP;

K. 道具中有不少是带有负效果的，谁也不会蠢到对自己使用，所以遇到这些道具时可将其投向敌人，战斗时将更加有利;

L. 每次进入塔时魔物与道具总数不能超过 5，否则不能进入塔内；在迷宫中最多只能带 5 只魔物，而且只能派 2 只战斗，如果想孵化出新魔物，只有将多余的魔物送回魔物屋才可以进行。刚开始魔物屋只能养 4 只魔物，当你花 10000G 请木匠为你改建屋子后，就可养 12 只，如果再花 50000G 的话，就可将屋子改建到最大，可养 20 只魔物。

3. 攻略要点:

①游戏一开始，从母亲处可得到红色首轮(**あかいくびわ**)，当到达塔的 10F 后可得到蓝色首轮(**あおいくびわ**)，这就意味着可以派 2 个魔物出战而且可以进行魔物的融合了。

②在迷宫中会随机遇到一些小事件，而且会有对话让你选择，选哪一个对剧情都没有影响，但如果选对的话会得到道具或者全员 HP、MP 全恢复。值得提一下的是**ゴーシュ**挑战你的事件(连选第 2 项就可开战)，**ゴーシュ**虽然不很强，但她的魔物**あひるのガー**防御力超高，即使你拥有超强魔物也无法打死它，所以还是省点力气，打倒**ゴーシュ**算了，胜利后会记录胜败次数，但本

■一些小技巧:

①对敌使用特殊能力**かなしばり**、**ねむり**或具有该效果的魔法，就可在它无能力还手的时候重创它。

②将风之水晶投向敌人，它就会消失。

③将**ゲロピタのみ**投向敌人，可令其丧失战斗能力。

④将拾到的 3 种特别武器**トマホーク**、**ハンマー**和**トロルのかたな**给**トロル**装备，它会变成其他 3 种魔物。

⑤**キューン**和任何魔物融合都不会变化，而**ハイキューン**由于拥有特殊能力**しゅぞくへんか**，融合时会变成其他魔物。如果想通过融合来提升**ハイキューン**的能力值，可先对它使用**レヴァのみ**，这样它融合时就不会变化了。

⑥在魔塔 16～19F 打倒**スーベニア**有可能得到**ひのかね**、**かぜのかね**和**みずのかね**(机会并不大，所以要多打几次)，将这 3 个钟收集全后，村长会送给你**キッズ**的蛋。

⑦当你的魔物被敌人使用魔法或特殊能力进入睡眠、动弹不能等状态时，将魔物收回再放出可立即解除(青蛙状态除外)，这样可避免被敌人痛打。

⑧你的魔物有可能因过度积极作战而追杀敌人到你看不到的地方，这样就不能适时地为它恢复 HP，其实当它的状态栏没有"?"标志时，使用 2 次"**くびわ**"指令就可召它回到身边。

人连胜她10多次，也不见有什么出现。

③20F的BOSS**ガンス**很强大，打它时建议引它到迷宫下方，不用去管它的2个手下，然后让你的魔物围攻它，而主角**コウ**最好不要与它正面交锋，否则两三下准死。另外要注意的是，任何令敌人进入异常状态的魔法或道具对**ガンス**都不起作用，所以不要抱有“把它搞迷糊了再打”这样的幻想，BOSS就是BOSS，打赢它要靠实力，如果实力不够的话，你还是去练魔物的LV吧。

④29F的BOSS是进化后的**スーパーガンス**，这时你魔物的LV已达到一定程度，打败它并非很难了，只要小心它的魔法攻击，其他的事你就交给魔物们吧。

⑤终于来到30F见到了**ベルド**。原来，**コウ**的父亲**ガイ**在与**ベルド**争夺究极之蛋（**きゅうきょくのタマゴ**）的战斗中，已经……，满腔怒火的**コウ**立刻单挑**ベルド**为父报仇，可惜实力太弱，一下便败下阵来，这时魔物**キューン**出手，终于打败了**ベルド**，从他手中得到了究极之蛋。由于究极之蛋不思议的力量，**キューン**的LV提升了10级，接着就可观看爆机画面了。

⑥爆机后再到26F，从精灵**こだいでん**处得知30F有通往顶层**スカイフロア**的隐藏入口。到达30F，在上方祭坛处有四格红色花纹方砖包围的白色方砖的地方，让**キューン**进入就可上到顶层**スカイフロア**，在这里不但得到**ガンス**和**ハイキューン**的蛋，还解除了通往地下迷宫入口的封印。解除封印后魔物之塔的第1层会出现2个入口，红色能通往塔顶，蓝色通往地下，没有彩色GB的玩友要注意分辨了。

⑦魔物之塔的地下迷宫共99层，在30F、80F分别有BOSS**ドク**、**メフィスト**守层，98F则是传说中的魔物**マイスンウル**，它虽然很强大，但如果已融合出超强魔物的话，3~4回合就能轻松搞定它了（融合超强魔物的方法请看研究篇）。而在最后一层99F，则得到以上3个BOSS的蛋。

有关魔物收集的要点是……

1. 捕捉收集魔物的方法：

在迷宫中拾到蛋可孵化出新魔物，但大多数都不强，而想要强劲的魔物，就要亲自捕捉了。在迷宫中如果拾到**ロシュのみ**，投掷给想要的魔物吃后，它会变成蛋，孵化后就可慢慢培养了。但如果该魔物有2种形体的话，孵化后只能得到幼体，当到达一定级数后才会进化为成体。游戏后期在道具店有**ロシュのみ**出售，不过价格不菲，1个要50000G呢！

（注：地下迷宫1~4F出现的魔物**イーター**由于有特殊能力**しょくよくおうせい**，你将**ロシュのみ**投给它它会吃掉恢复MP，所以不能捕捉）。

2. 魔物的融合方法：

当取到蓝色首轮后就可进行魔物的融合。融合时，先给想要融合的2个魔物戴上首轮，然后选择“**ゆうごう**”指令出现融合画面（这时按START键可上下移动查看魔物的资料，按A键选择融合后想要的魔物），当这2个魔物不能融合出新魔物时，融合后就是你所选择的魔物，不过在能力值方面则会继承2个魔物中的最高攻击力，最高防御力，最高LV以及较强的属性，HP和MP则视你选择魔物的强弱决定。融合后的魔物也能继承特殊能力，当超过4种时会让你选择，不过有些独有特殊能力是不能被继承的。

某些魔物不在迷宫出现，只有通过融合才能得到，所以如果想要完成全部116种魔物的图鉴，还是多多尝试吧。

3. 超强魔物的融合大法：

在村庄中找到**ニコ**募捐达到50000G后，村庄就会改建，改建后魔物店中有**アラクネ**和**マテリアル**出售，这两个魔物分别拥有“攻击力2倍”和“防御力2倍”的特殊能力，融合后魔物的攻击力及防御力会翻倍，只要融合那么几次，就可达到极限数值255（练到LV99也只有百来点呀），建议在进入地下迷宫前将想要的魔物融合到极限，这样在迷宫的前70层对大多数魔物都能一击必杀（LV最好在50以上），那种感觉只能用“爽”字来形容。需要指出的是，当打倒地下30F的BOSS**ドク**后，魔物店不再有这2种魔物出售，想要的话只能购买昂贵的**ロシュのみ**到迷宫中捕捉了。另外，在塔的20~23F会遇到魔物**ナップラス**，它拥有“HP 2倍”的特殊能力，只要捕捉几个融合几次，HP就可达到999的极限（本人暂未发现拥有“MP2倍”特殊能力的魔物）。

如果还不满足以上的实力，可到魔塔的16~19F捕捉**スーベニア**，融合它的特殊能力“**ばいそく**”（倍速）之后，可以行动2次，将使你如虎添翼。而想要加快升级的速度，可融合**バロン**的特殊能力“经验值2倍”。

~40种道具作用说明~

ハガネのけん	钢剑，攻击力普通
きんのけん	金剑，攻击力很低，但卖价很高
れっかのけん	火属性的剑，攻击力较高
ふぶきのけん	水属性的剑
しっぷうのけん	风属性的剑
ダイヤのけん	钻石之剑，基本攻击力最高
かがみのたて	镜之盾，将敌人的魔法攻击反弹
いのちあるたて	将受到的直接攻击反弹1/4给敌人
しゃくねつのたて	火属性攻击损伤减轻
とうひょうのたて	水属性攻击损伤减轻
だいちのたて	风属性攻击损伤减轻
ダイヤのたて	钻石之盾，防御力出类拔萃
しこみづえ	唯一可以强化数值的杖
ねむりのたま	使魔物进入睡眠状态
すいへきのたま	水属性魔法攻击
かちゅうのたま	强力火炎魔法攻击
かいふくのたま	恢复魔物的HP
ばんのうやくそう	万能药草，异常状态全解除
ピタのみ	恢复魔物MP50点
おおきいピタのみ	恢复魔物MP100点
トウムナのみ	一定时间内变成青蛙，防御力大幅度下降
ハザクのたね	提高攻击力上限
ショムロのたね	提高防御力上限
マザルのたね	提升LV
ひかりのたね	将魔物变为火属性
うみのたね	将魔物变为水属性
かぜのたね	将魔物变为风属性
あかいすな	提升剑攻击力
あかいすな	提升盾防御力
しろいすな	提升魔法玉使用次数
ひのすいょう	火之水晶，该层已出现的魔物全灭
みずのすいてょう	水之水晶，己方全体魔物HP、MP最大恢复
かぜのすいてょう	风之水晶，脱出迷宫回到村庄
ふっかつのひかり	复活已气绝的魔物并恢复一半HP
れんきんのひかり	将该层迷宫中已出现的道具变成钱
ほしのメガネ	星之眼镜，看到该层迷宫的全部地图
しんじつのメガネ	真实的眼镜，识别蛋的种类，魔法玉的使用次数等
みちびきのはね	装上羽毛前进1层
ワナルーペ	看到该层迷宫的全部机关
たからものルーペ	显示该层迷宫道具的位置

文/曾宪洋　　责编/PERFECT



心跳纪念品 2

～令童话少女白雪告白的方式大公开～

白雪喜欢的礼物：

第一年	第二年	第三年
◎童话全集	◎首振りケロちゃん	◎タロットカード
○写真立て	○腕时计	○システム手帐
×最新ヒットCD	×银のネックレス	×イヤリング

PS 厂商：KONAMI　类型：SLG　发售日：99.11.25　其它：对应PDA

从与白雪美帆有关的事件中可以看出她喜欢占卜的特性，其中和占卜有关的事件共有四件。这四件都是平常执行指令时随机发生的，所以只玩一次就能看到这四个事件，但要有相当的运气才行。因此，每次在更换游戏片的时候，若是能够事先储存，只要事件没发生的话，就可以按RESET重玩，勤于储存和载入进度是看过所有事件的基础法则。



序号	感情条件	盘号	发生条件	其它条件以及大致内容
1	友好、纯爱	2、3	随机	只要达到左边的条件，在平时执行指令时，就有10%的机率会发生。内容是在学校里也受到好评的白雪，又被女学生缠住了。
2	友好、纯爱	2、3	随机	在平时执行指令时，有10%的机率会发生。但是，必须先要让1的事件发生才行。随着参数的不同，占卜的结果也会不一样。
3	友好、纯爱	3、4	随机	同样是在平时执行指令时，有10%的机率会发生。只要看到了这个事件，接着就可以和白雪一起放学回家。条件是要先发生事件2。
4	友好、纯爱	4、5	随机	只要看了事件3，在平时执行指令时便有10%的机率会发生。但在事件中会做出约会的承诺，所以下个星期日已有约在先的话就惨了。
5	无	2	无	第一次在ショッピング街的ファンシーショップ约会时，可以看到这个事件。看到店里摆设的众多小青蛙玩偶，白雪显得很兴奋。
6	友好、纯爱	4、5	无	在室内プール的约会时会自动发生。原本刚才还站在快速滑道起点的白雪怎么一下子就在游泳池边……是科幻小说里的瞬间移动吗?
7	纯爱	3、5	无	到河川敷公园约会就会发生。条件是要看到在童年发生一起在河川敷公园种花的事件。那时所种的花……
8	纯爱	2、4	12月1日～12月25日	满足左边的条件时，在ショッピング街的ブティック或ファンシーショップ约会时就会发生这个事件。白雪的台词真是令人感动啊!
9	友好以上	5	1999年8月18日 2000年8月16日 2001年8月15日	这是演剧部的暑假集训住宿时所发生的事件。所以主角若不是属于演剧部的话就看不到了。穿着睡衣、睡眼惺松的白雪真是可爱!
10	纯爱	3、5	2001年1月1日 2002年1月1日	在看过幼年期白雪在神社许愿的事件后，新年的首次神社参拜和白雪去的话就会发生。到底她小时候许的是什么愿望呢?
11	友好、纯爱	5	2001年9月1日～11月30日	在美术馆举办雕刻展的时候，到那里约会时就会发生。白雪把展示的雕刻作品给弄坏了!不过其实是邻镇的女高中生弄坏的。
12	纯爱	5	2001年11月3日	条件是第三年和白雪在同一个班级，并选择"占いの馆"为文化祭的作品。这个事件将可以看到白雪充分发挥她的占卜才能。
13	白雪的告白条件已齐全	5	2001年12月24日	白雪的告白条件齐全后，若没有选择响野高中的钟塔为约会地点的话，就绝对不会发生。事件的内容是主角为了这天将存下来的零用钱与白雪共进豪华晚餐。
14	普通以上	5	2002年2月24日	第三年白雪的生日时，一定要送她礼物。之后，对某人的纯爱度若没有到达一定的程度，就看不到这个事件。白雪所隐瞒的谜题将明朗化!?

注：上表感情条件中，"纯爱"是指女孩子脸频呈现红润的状态；"友好"是指比游戏初期还要亲密的状态。

SNK新神話

责编/SHADOW PHOENIX



NEO GEO POCKET

SNK公司致中国读者的公开信

各位读者朋友:大家好!

SNK公司和《电子游戏软件》杂志社共同开设的《SNK·新神话》专栏终于在新千年的春天和大家见面了。为了与所有热爱或了解SNK公司的朋友有更切实的联络和沟通、SNK公司希望借助《SNK·新神话》专栏带给大家更多具有SNK独特魅力的内容。此次采用《SNK·新神话》专栏名称的用意也就是为了让SNK在中国国内所有FAN能了解到更多有关SNK的消息、能让更多喜爱GAME的朋友了解SNK和关注SNK的发展和明天。

SNK公司真诚的感谢长久以来热爱和关心SNK的所有朋友、也将更努力为大家制作出令所有喜爱GAME的朋友满意的作品。请期待SNK将带给大家更多的欢乐时光。

在此新世纪到来的龙年、祝大家万事如意!学习进步!

SNK 敬上

NEO GEO POCKET 的规格

●基本性能

CPU:16位元

液晶显示器:26寸

160×152dot 黑白8阶调

RAM:16KB

保有MEMORY BACKUP机能

●外型规格

长:7.4CM

宽:12.2CM

高:2.4CM

●本体重量

约160克(含电池)

●使用电源

7号电池两个

(可连续使用20个小时)

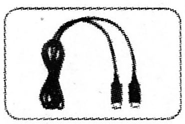
●内藏机能

搭载世界时钟、月历、占星机能

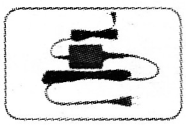
●其他

STEREO耳机端子、通信机器用接续端子

SNK所发售的NEO GEO POCKET是一款可以让玩家用手掌完全抓住的主机，而且这款游戏主机具有丰富的造型颜色，包括铜黑色、水晶白色、白金白色、白金银色、白金蓝色、暗黑色、暗褐色、蓝色共八种颜色，其中央处理器采用了十六位的规格，因内藏了锂电池，游戏资料可直接记忆在游戏的主机之内，同时它采用两颗7号电池的设计，玩家可连续玩个二十个小时以上(使用碱性电池时)，与Dreamcast相容。其采用了使用锂电池的内藏时钟系统，因此还提供了月历(1991～2090年)、世界时钟、占星、闹铃等四项功能。另一项独特的特征在于另外发售的无线通信机能，在数十米左右让数人不用对战连接线进行通信对战及资料交换，因此即使没有麻烦的对战连接线，还是可尽情的对战。时钟系统采用与本体电池不同的锂电池。



专用通信电缆



专用电源



专用立体声耳机



专用携带带(链)

●软件

迄今为止在NGP上登场的游戏也有10余款啦，下面是其两部经典作品《KOF R－1》和《NEO GEO CUP》,很好玩的,不妨快快买来过过瘾吧！关于NGP的其他精彩游戏我们将陆续做详细报道。



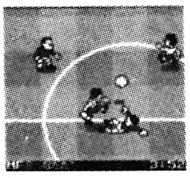


《KOF R－1》





《NEO GEO CUP》







 ●本页游戏资料由日本SNK企划室中国大陆独家授权刊载



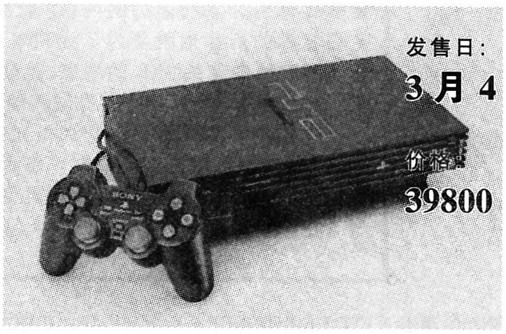
PS2发售前大特辑

PS2值得买吗?

翻译/刘飞扬、张凌志　责编/PERFECT

迄今最强的主机在3月4日降临人间 PLAY STATION2真有很强的性能吗?

SCE终于将PS2的发售日确定在了3月4日。PS2在电视及杂志上出现的频率越来越多，但人们仍然会有这样的疑虑——它的性能真如宣传中那样的强大吗？那么就让我们再介绍一下吧。PS2的最重要的两个特征就是兼容PS的软件、周边和采用CD ROM、DVD ROM作为载体。当然除此之外它还有很多独特的功能。这样一台主机竟然只售39800日元，不能不令人咋舌。



发售日：

3月4日

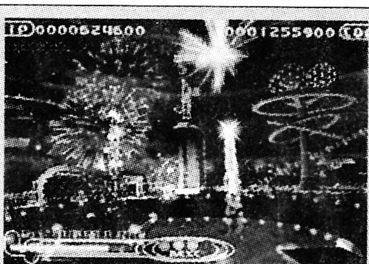
价格：

39800日元

- ●可兼容绝大部分PS软件、记忆卡、手柄以及PDA。
- ●采用CD ROM(蓝色)和DVD ROM(银色)作为载体。
- ●优秀的扩展性，主机自身附有多种输入、输出端子。
- ●既可横置又可竖置的机体设计，并发售主机专用搁架。

主机的设计及价格是如何确定的呢?

PS2的外观设计创意来源于宇宙、地球和水。主机的黑色代表宇宙空间，支撑架由浅及深的蓝色设计则象征着有"水之行星"之称的地球。对于价格及名称的提问SCE则表示无可奉告。其实像主机的设计、名称的由来等问题还是玩家比较感兴趣的，不是吗?



灯火绚烂的画面将体现PS2的强大机能。

PLAY STATION 2 从发表到3月4日的轨迹:

日期	事件
1999年3月2日	在东京都召开的"PS 1999发布会"上首次证实了新主机的存在，并公开了名称等细节。
1999年5月12日	在美国召开的E3大展中发布了画质提高了的展示图像。一般玩家也可一睹PS2的魅力。
1999年9月13日	SCE终于公布了PS2的正式名称、发售日及价格，同时也展示了可竖置的主机样式。
1999年9月17日~19日	各软件厂商在东京游戏展上展示了为PS2开发的软件，众多玩家借此亲身体会了PS2的高性能。
1999年9月19日、20日	"Play Station Festival 2000"于本日召开，会上玩家除可玩到20几种PS2软件，还可得到游戏的体验版。
2000年3月4日	PS2正式登场之日。初回出荷台数预定100万台是PS2的承诺。可以肯定的是，在日本各地都将掀起一股抢购PS2的狂潮。

首发价39800日元是不是很贵呢? 购买时会有何附送周边呢?

从性能角度讲，39800日元的价格(约合人民币3100元)并不算很贵，但再加上软件就是一笔不小的费用了。其实还有一个大家都比较关心的问题，那就是除了主机本体以外，购买PS2的同时还能得到什么周边配件吗?正如右侧所示，在购买主机的同时将赠送各种必备的接线及可充分体会PS2主机性能的DEMO光盘，所以即使我们只购买主机也可充分享受PS2的无穷乐趣。



- ●电源线×1
- ●第二代振动手柄×1
- ●DEMO光盘×1
- ●大容量记忆卡×1
- ●AV接线×1

PS2百分之百兼容PS软件吗? 现行记忆卡里的PS游戏记录能在PS2中使用吗?

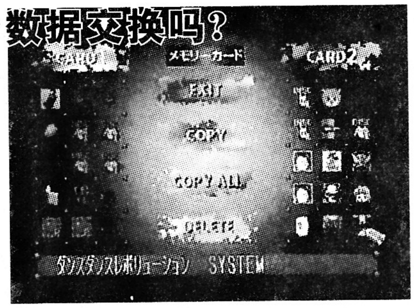
这里我将对PS2的向下兼容性进行详细的说明。首先，并非所有的PS软件都可在PS2上使用。据SCE表示："由于技术原因，将有极少量的PS软件无法在PS2上正常运行，在先前发售的四千多款PS软件中目前只发现了十多款不兼容软件，而且其中绝无大作。"虽然是个不好的消息，但是好象并不能影响大家对于PS2的期待！另外，PS记忆卡里的记录资料也完全可以在PS2上读取，但同时要再次指出的是，在用PS2玩PS游戏时，图像的质量不会提高，读取时间也不会因此而变短。尽管这样，能在新主机上玩到PS的众多大作软件已足以令玩家兴奋无比了！

这么多PS游戏都可在PS上再现了！兼容万岁！

PS2 记忆卡与现行记忆卡的区别是？PS2 记忆卡与现行记忆卡可以进行数据交换吗？

PS2 的 8M 大容量记忆卡一度成为玩家津津乐道的话题，可是大家一定会有这样的问题——PS 记忆卡还能在 PS2 上使用吗?对此，SCE 宣传部的回答是："PS 的记忆卡可以在 PS2 上使用，但条件是 PS 软件上的资料只能用 PS 记忆卡记录，而 PS2 软件的资料则只能用 PS2 的记忆卡记录。另外新、旧记忆卡之间无法进行资料的交换。"

那么两种记忆卡中的记录资料能否相互拷贝呢?回答也是令人遗憾的。不过 8M 记忆卡的容量是以前的 64 倍，为 960 格，而且记录与读取所需要的时间也比以前快 250 倍。也许正是因此双方才无法对应的吧。



尽管目前我们还不清楚操作界面是什么样子，但据说已不是一格一格地进行控制了。

记忆卡的兼容性

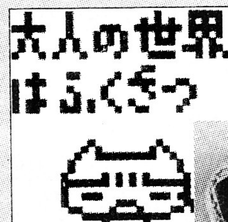
以前的记忆卡无法用于具有很强向下兼容性的 PS2 的游戏软件。虽然都称作记忆卡，但是我们完全可以把它们理解成两种全然不同的东西。另外又由于它们之间无法交换记录资料，因此我们只能用其中一种。

其实对于玩家来说，能用 PS2 玩 PS 游戏已经应该很知足了，但是欲望却是没有止境的，真希望它们的记忆卡也能互换使用呀！

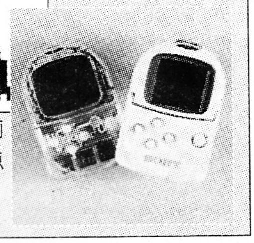


那么 POCKET STATION 呢？

"POCKET STATION"很有可能仍将与 PS 软件对应。另外，如果 PS2 的软件里面有 PS 的程序，那么也可以对应 POCKETSTATION，但遗憾的是无法进行资料的保存与交换"（SCE 广报部）不管怎么说，光 PS 软件就足够我们玩的了。



充满童趣的游戏画面是 PDA 的卖点吗?不可思议啊！



PS 的大成功周边之——POCKETSTATION。

PS2 的性能究竟比 PS 有多大的提高呢？

对 PS2 我们已经进行了一些介绍，但它的性能如何呢?让我们在这里做个简单的比较吧。右表中将 PS 与 PS2 的主要参数进行对比，不难看出 PS2 确实较 PS 优出许多。再让我们用 NAMCO 于 3 月 4 日发售的《山脊赛车 V》与 PS 的《R4 赛车》进行比较，怎么样，对 PS2 的性能应该放心了吧！

主要参数的比较

主机	PLAY STATION	PLAY STATION 2
CPU	32 位，R3000 Custom	128 位，Emotion Engine
内存容量	2M	32M
绘图性能	最大 150 万个多边形/秒	最大 7500 万多边形/秒
音响	SPU	SPU2
规格	宽 188mm×长 270mm×高 60mm	宽 178mm×长 301mm×高 78mm
重量	1.5 公斤	2.5 公斤
首发价格	39800 日元	39800 日元

大量的优秀软件才是 PS2 的最大魅力！

无论是多么超大的主机，如果没有好玩的软件其魅力也将大大减弱。不过不用担心，像 SQUARE、ENIX 这样握有百万级 RPG 巨作的厂商早就站在 PS2 一方了。当然，像 KONAMI、CAPCOM、NAMCO 这些大牌厂商也是 PS2 的强有力支持者。3 月 4 日，《RIDGE RACER V》及《决战》等炒得沸沸扬扬的作品与 PS2 同时亮相。《最终幻想 X》和《XI》也是 PS2 玩家期待的大作。我们无需有任何顾虑啦！



灯光迥异的史克威尔千禧发布会。

让我们瞪大眼睛仔细比较一下《R4》与《R5》的画面。首先车身的质感就有了很大的提高，背景也更加写实，这就印证了 PS2 优秀的绘图能力。虽然仅从画面上无法体会音效与演算能力，但我告诉大家，PS 会为你带来前所未有的体验！到底是 PS2 呀。

这就是 PS2 的实力！



PS"山脊 4"

~车身的比较~

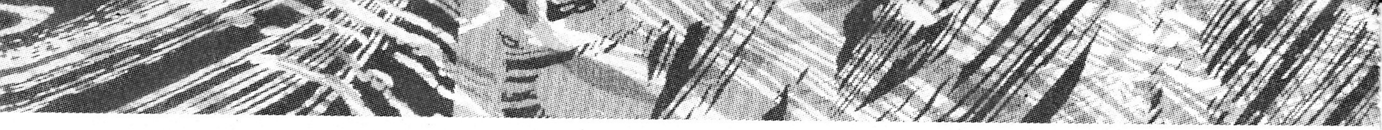
"由于充分发挥了 PS2 主机的焰火及拍摄深度等效果机能，画面非常有迫力，车轮及半透明玻璃也被真实地再现了。"（南梦宫　开发小组）

~取得革命性突破的画面~

"画面也取得了革命性的突破，它是不断发展着的技术的结晶。只有在 PS2 上，楼群和树木才能被如此完美地表现！"（南梦宫　开发小组）



PS2"山脊 5"



主机上设置那么多端子真的有必要吗？
主机按键与端子作用大揭密！

手柄与记忆卡插槽

PS 上的手柄与记忆卡插槽位于主机正面中央，而在 PS2 上，插槽的位置则移到了主机正面的左侧。这样做的好处是，即使将主机立置插拔时也能保持稳定。同时两个插槽的相对位置也没有改变，上面插记忆卡，下面插手柄。插槽依旧各有两个，使用方法与 PS 完全相同。上文也提到过，PS 的周边器械也可放心大胆的使用呀。



手柄的插法无任何别扭的感觉。

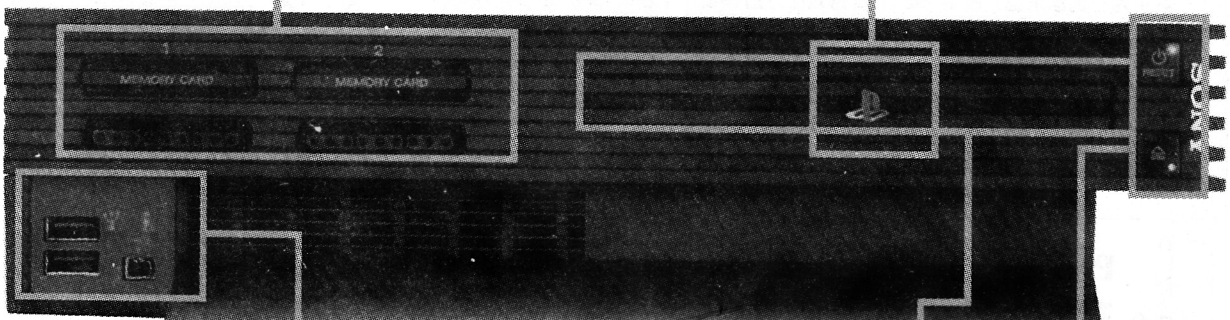
PIAY STATION 的标志

在光盘托盘上我们找到了熟悉的 PS 标志。在横置或立置主机时，我们可以通过调整标志方向使标志总是正对着我们。不得不感叹 PS2 设计者们的独具匠心吧。



标志可用手拧动！！

通过安装在 PS2 上的各种各样的输入、输出端子，我们不难推测出它具有着极大的扩展性。不过其中很多端子是大多数玩家都没有有见过的，更不用说了解它们的用途了。那么在这里，我们就用一张 PS2 的放大特写图片对各种端子及按钮进行彻底说明！让我们看一看这些奇形怪状的端子是否真的有必需。同时也让我们确认一下有“是游戏机，但又不仅仅是游戏机”之称的 PS2 的真正实力吧。



I/0 端子（USB 端子＆i.LINK 端子）

在诸多端子中最引人注目的是这两个可以与周边设备连接的端子。两个接口的 USB 端子很自然地使我们联想到键盘及软驱等周边设备，但具体是什么还不得而知。i.LINK 端子则多与数码相机和硬盘相连。这两个具有丰富扩展性的端子到底将用于何处呢？

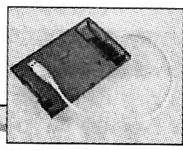
何为 i.LINK?

i.LINK 的正式名称应为 IEEE1394，可以传送大量的信息及数据。该端子一般安装在数码相机及 PC 机上，对应硬盘等周边设备。当然也可装在数码相机上用于传输图像资料。



何为 USB?

它是安装在“IMAC”及“VAIO”等电脑上的端子。作为通用的连接器，它可以与最多 127 个周边设备相连接。我们最常见的是电脑键盘及打印机等。



可以做许多事！?

PLAY STATION 2 → 键盘 / 外部记忆存储装置 / 打印机 / 数码相机 / PC 机

键盘与外部记忆装置的发售不难想像。如果再与数码相机及电脑连接的话，是否意味着玩家可以进行图像的编辑呢？上图所示的诸多周边器械真能登场吗？

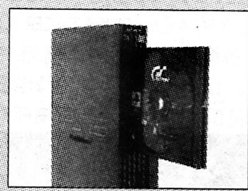
热启键＆退盘键

PS2 的热启键还可兼作为电源开关，如果想重启的话只须轻触按键，按住不放的话即可切断主机电源。退盘键则用于开、退托盘。

要千万注意的是：不要用手直接将托盘推回。

CD—ROM 与 DVD—ROM 的托盘

与 PS 不同的是，PS2 采取了“前方读取”（Front Loading）方式，这样做的好处就是即使将主机立置，托盘也可以自由开关。另外如图所示，为了使 CD(DVD) —ROM 在倾斜角度达到一定程度时也不会掉落，设计人员还精心设计了小挡板。真可谓是“细处见功力”呀。



即使是立置 ROM 也不会掉落，玩家大可放心喽！

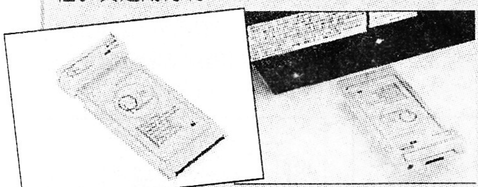
街边调查之一——到底有多少人想购买 PS2 呢？

就此问题日刊编辑在新宿和秋叶原随机对 150 名游戏玩家进行了采访调查。结果表示在发售当日购买和观望一些时日再决定购买的人竟占了 80%(表示不会购买的占 6%；表示观望一阵子以后再购买的占 50%；表示将于发售当日购买的占 27%；没想好的占 16%)！



PC卡插槽

这种插槽可在笔记本电脑上见到。通过发售超薄型MODEM及可增强记忆卡容量的卡片，PS2主机的机能将进一步得到扩展及提升。这种插槽的出现又一次证明了PS2的扩展性。真是期待啊！

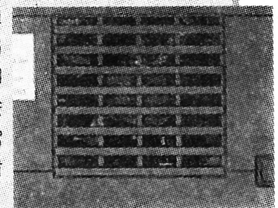


专用插卡已预定发售

SCE日前已公布将发售专用的网络接续适配器，以便用户可以享受其利用有线电视进行网络服务的“e－Distribution”，届时用户可将其插入PC卡插槽中使用。真想知道这项计划的详细内容呀。

通风口(散热扇)

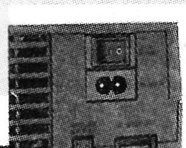
由于内置了散热扇，PS2工作时产生的热量大部分可以通过这个出口被吹出机外。另外散热扇的噪音很低，几乎不会感觉到它的存在，常常开机达数十小时的玩家大可放心喽！

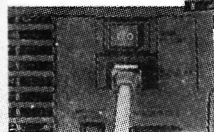


电源键＆电源线接口

我们通过照片可以看到主电源键与电源线插口是紧连在一起的。由于通常我们开关电源都用主机正面的热启键来执行，所以大家完全可以把主电源键调到ON的位置，只有当主机长时间不用时我们才有必要调到OFF。电源线插口的形状还是老样子。

主电源通常可调到ON!

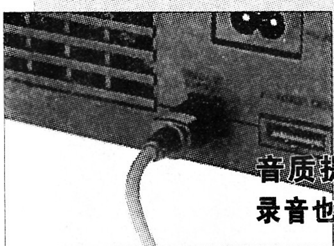




将主电源键放在背面是考虑到省电及安全两个因素。

光数码输出端子

这是一种广泛安装在AV器械上的光数码输出端子。通过与光数码接线相连，可以在不改变数据质量的同时享受到清晰的音质，因此只需将PS2与AV功放用光数码接线连接即可大幅提升游戏及CD软件的音质。除此之外该种端子还可与MD机相连接。只要有相对应的软件发售，对游戏音乐的编辑和录音也将成为可能。

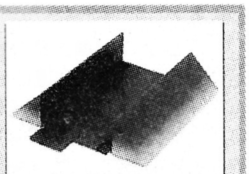


音质提高了！录音也成为可能？

与AV功放相连音质将大幅上升。

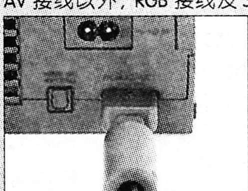
立置式支架

立置时所需的支架将单独出售。通过右面的照片我们可以看到，PS2可以被稳稳地夹在这个支架上。用了这个支架后，再也不必担心主机有倒掉的危险。偏爱立置的玩家一定要买一台哟！



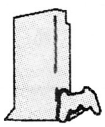
AV多功能输出端子

在PS上就有的这种端子原封不动地“移植”到了PS2上，不仅形状相同，而且除了主机附送的AV接线以外，RGB接线及S端子接线也依然可以使用，我们就无需再购买用于PS2的各种接线了。另外由于可以和光数码端子同时使用，因此我们可以一边用家用电视显示图像，一边用AV器械播放音响。



★街边调查之二——你想要什么周边设备呢？

下面我们公开日刊进行街边的采访数据，玩家需求的第1位是键盘，第2位是软驱，最后是硬盘。另外也有很多玩家表示，对外接存储记忆装备很感兴趣。当然，随着PS2的普及，还会有更多的周边推出的！让我们一同期待这些周边设备的发售吧。



所谓的振动手柄第二代与现行的振动手柄有何区别呢？

第二代振动手柄确实看起来与普通的振动手柄没有什么不同，但事实上它除了开始与选择键外，其余所有按键全部对应模拟输入。这是什么意思呢？模拟输入就是指手柄可以根据按键的时间长短及强弱度感知压力。目前已公布对应这种功能的软件已有《Sky Swrfer》与《Eternal Ring》两款，到PS2发售时我们就可以体验一下这种新的功能啦。



它具有256段的感度回应，通过模拟输入可以将玩家的感情也反应在游戏中。

全面迫近 CD 新媒体 DVD 所谓 DVD 究竟是什么呢？

虽然在商店中 DVD 已经越来越常见了，但是不知道 DVD 到底为何物的人还大有人在吧。在此我们将对 DVD 进行一次彻底解析！

PS2 中作为游戏媒体采用的是 DVD。DVD 是“Digital Versatile Disk”的缩写，是一种和 CD 相同尺寸的高密光介质媒体。“Versatile”是“用途广范、多目的的、多才多艺的意思。



CD－ROM 的后继者 DVD－ROM 今后将被作为游戏媒体使用。继首发的“决战”后，计划在 3 月 30 日发售的“死或生”同样对应 DVD。

DVD 的相关小知识

DVD 的种类

虽然人们总是 DVD、DVD 的叫着，但你知道 DVD 也有许多类型吗?DVD 有收录电影内容的 DVD VIDEO、作为 PS2 软件使用的 DVD－ROM、以及录入数据资料用的 DVD－R 等五大类。在和 CD 同样尺寸（直径 12CM）的光媒体中，DVD 可以装下相当于 7 张 CD 的容量！

Parentl Lock

根据视听者的判断对镜头进行删节的 DVD VIDEO 的功能。只限成人观看的电影，可以在删除限定镜头后进行播放。

多机能

这也是 DVD 最大的特征。是充分利用 DVD 大容量的 DVD-VIDEO 的功能。包括设定电影和电视剧的分岐点，由视听者进行选择的多情节功能；根据需要可进行最多达 9 视角的多重视角；根据显示器选择横宽比的多格式功能。但以上功能在软件不对应的情况下无法使用。

版权编号

为了保护著作权设定的世界范围内的体系，根据国家或地域分别确定版权编号。编号不同的国家或地域的 DVD VIDEO 将不能被播放，比方说在美国买到的 DVD 就不能在日本播放。顺带提一句，日本的版权编号为 2。

MPEG

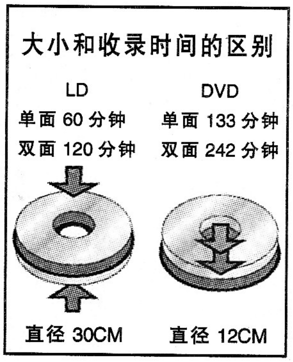
对画面和声音进行数字化压缩、解压的系统，是 MOTION PICTURE EXPERTS GROUP 的缩写。MPEG 有 2 种格式，MPEG 1 是为 CD－ROM 储存图像而开发的格式，主要用于 VCD。与之相对的 MPEG 2 则在音效和图象方面都具有更高的品质，是用于 DVD-VIDEO 的格式。

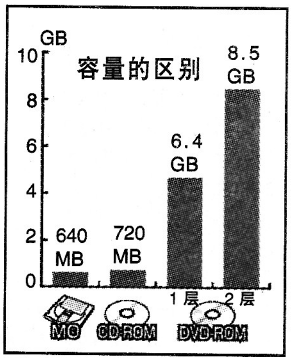
多重配音

DVD 可最多收录 8 国语言配音和 32 种文字字幕。DVD 中收录的配音和字幕可由视听者自由选择，进行组合播放。例如可以让配音为日语，而字幕显示法语。

DVD ROM 的性能较其它媒体有何优越呢？

首先比较大小，DVD 和 CD 尺寸一样大，直径均为 12CM。而用于记录声音和图像的 LD 直径 30CM，较前二者大 1 倍以上。然后比较一下能记录图像的长度。LD 单面约 1 小时，DVD 则能播放最长 242 分钟，是前者的 4 倍，DVD 盘面可制作成 2 层结构，单面 2 层，则双面有 4 层可供记录。在数据储存时也可利用双面双层结构，总容量高达 17GB。约为 CD－ROM 的 24 倍。



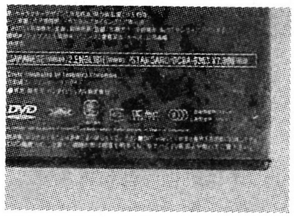


DVD 包装盒上的文字代表着什么！

除了前面介绍的之外，在 DVD 包装盒上还印刷着各种规格。想必诸位对这些也不太了解吧。下面就为此做个简单的说明，首先是“4：3”，这是表示画面横宽比例的标记，它意味着 DVD 中的图像是以这一比例收录的。此外还有保护著作权的 JASRAC、版权编号、多种配音等多种标志。



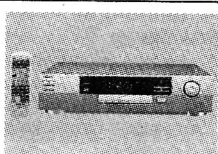
DVD VIDEO 的盒子也变得精练而便于使用了。



包装盒背面密密麻麻地印着许多文字和标志，仔细弄个清楚的话能增长不少知识。

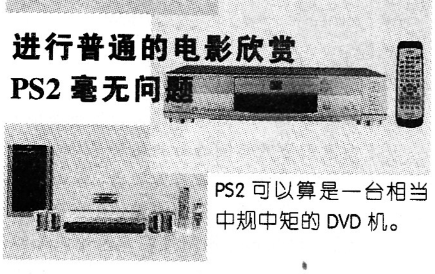
在 CD ROM 之后，DVD ROM 会大流行吗？

虽然 PS2 可用于播放 DVD 是件好事，但 DVD 软件，特别是 DVD VIDEO 在今后会普及开来吗?这是个相当让人牵挂的问题。首先让我们看看 DVD 机的销售情况。根据 DVD 全目录的调查，到去年年末已超过 100 万台。在今年 3 月底将会超过 400 万台，这么说的理由当然是由于 PS2 的发售了。DVD 业对于 PS2 的期待好象也很大。其次是软件的发售情况，从 98 年后半年开始，每月都固定有 100 种软件发售。在去年 12 月更是有 250 款以上的软件发售，随着今后 DVD 机的普及，可以预想这一数量还会增加，而平均每款软件的销量也是步步攀升，特别是电影“泰坦尼克”在 1 月内销出 10 万份，创下了销量纪录的新高。而在日本之外，也已经出现了销量过百万的软件。简而言之，DVD 是朝着理想的方向发展的，今后的 DVD 一定会更加普及。怎么样，对 PS2 更有信心了吧！



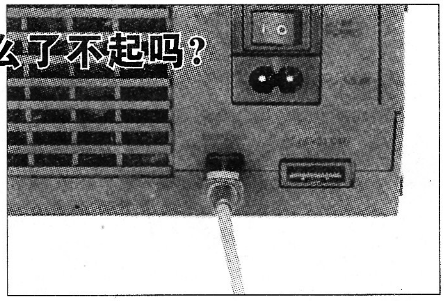
能够竖放的 DVD 机几乎是绝无仅有的，从这一点来看，PS2 也很了不起了。

进行普通的电影欣赏 PS2 毫无问题



PS2 可以算是一台相当中规中矩的 DVD 机。

PS2 的 5.1 声道指什么？
PS2 DVD 播放出来的音效真的那么了不起吗？



PS2 的声音播放能力会为我们带来何种程度的临场感呢?

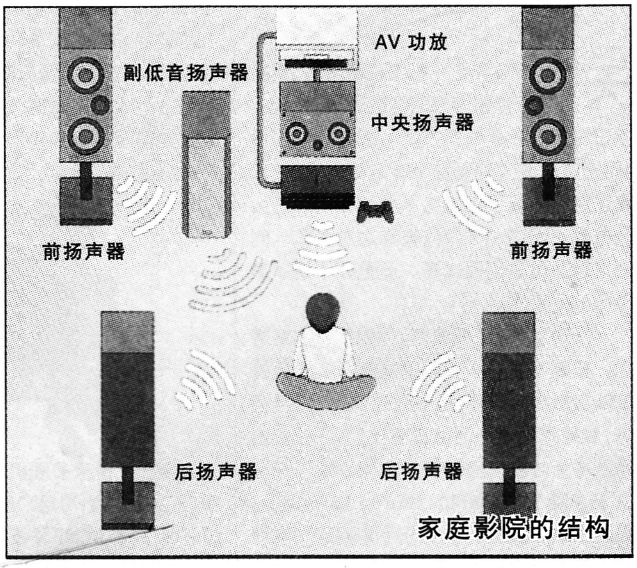
听到过 5.1 声道这个词吗? 这是声音的播放制式，几乎所有的 DVD VIDEO 都对应这一立体音响制式。除左前方、正前方、右前方、左后方、右后方的 5 个扬声器之外，还有专门播放低音的副低音扬声器，共计 6 个扬声器，因而能实现迄今为止声音播放制式所无法比拟的充满迫力的音效。为什么有 6 个扬声器却称为“5.1”呢?这是因为副低音扬声器所能播放的音域只有其它 5 个主扬声器的 1/10。PS2 能够完全实现 5.1 声道制式的音效，而且这一音效制式还有可能运用到 PS2 的游戏中。

只要愿意，PS2 也可以做到这一步!!

使用 PS2，能够在自己的房间里营造出像电影院的一样声音效果。不用多掏钱买专用的 DVD 机，只需要拥有 PS2 就能享受到家庭影院的乐趣。但要实现这一步光有 PS2 和电视是不够的，还需要与之相应的配套设施。首先是对应 5.1 声道的 AV 功放，其次是上述 6 个扬声器，拥有这两样东西，就能在欣赏高画质图像的同时享受充满临场感的音效了。在使用 5.1 声道音响系统的情况下，像大地的轰鸣、恐龙的脚步声这样的超低音，或者高速移动物体的环绕都能够仅仅靠声音来表现。如果没钱买这样的音箱或没地方放安置音箱，可以拿耳机当作替代品（适用 5.1 声道的耳机现在已经有卖的了，但同样需要专用 AV 功放）。只要有 PS2 这样一台超级硬件，就能把你的家营造成右图那样的家庭影院。



看来拥有 PS2 是最起码的啊!



家庭影院的结构

专用术语解说 1

杜比数码

杜比数码原自美国物理学家雷依·杜比设定的杜比研究所。这里开发出来的声音压缩技术就是杜比数码技术。它被用于电影院、剧场等音效系统。这一系统同时还被 DVD 作为标准使用。它是 5.1 声道播放所必须的技术，其具体方式是对 6 个扬声器的声音数据分别进行独立的压缩储存。这一技术以前的名称是 AC－3。



应该有很多人都看到过这个标志吧，杜比研究所的标志在影音的世界里可是鼎鼎有名的。



不单是音乐，各个领域都会利用到杜比研究所的技术成果。看来要好好感谢雷依·杜比先生啊。

专用术语解说 2

DTS

这是数字化剧场系统公司开发的，用于制造更逼真音效的声音压缩技术。虽然使用目的和杜比数码技术大致相同，但 DTS 的压缩率较低，因而能够更好的避免失真情况。为了欣赏 DTS 制式的声音，必须配备 DTS 软件和 DTS 对应功放。附带提一句，DTS 是 Digital Theater System 的缩写。



与杜比相比，DTS 是更为专业化的技术。

专用术语解说 3

虚拟音效

左文所述的杜比数码、DTS 以及其它同样通过 2 个扬声器和耳机来实现音响空间的技术，分别被冠以虚拟杜比数码、DTS 虚拟 5.1 等名称。像这样把本来需要昂贵且复杂的音响设备才能实现的音响空间，用虚拟的、简易的播放系统来实现的技术，总称为虚拟音效。使用这一技术，可以通过耳机和立体声这样一些廉价而且简单的设备来欣赏充满魅力的立体声音响。在难于用大音量看录像和玩游戏的日本，这一系统可以说非常实用。



使用对应虚拟音效的音响设备，可令音乐软件展现出更高的音质。

在去年 9 月 13 日 PS2 正式发表的同时，SCE 还公布了其新型通信系统 e－Distvibution，这套系统将在 2001 年利用有线电视的通信网进行运作，通信对战也很有可能使用这套系统。

全国喜爱街机射击游戏的同志请高度注意，1945 是如何打到 200 万分以上的，已有天津读者向日本人请教得出。下期此栏见。必见！！

一舞惊人

天语



天师，你好！我是一名南京的读者，看见第二期有刊登我的评语，兴奋不已。不过在这里还是有些后悔，因为上次我说“时空之轮Ⅱ大有超越 FF8 之势”，但在我真正完整地玩了一遍太 8 后（投稿以后），我才真正明白 FF8 为何被称之为大作。时空之轮Ⅱ虽然也很优秀，但是还不足以拿来与 FF8 作比。

在南京，DDR 很流行，可能不及上海等地，但高手绝对不少。这儿有日本原装的 DDR 2ND 混街机，脚感强过 PS 改装机百倍，我等常到此练习以提高技艺，不过每当遇到高手才发现自己实在太菜。第二期上说 S．P 跳 BUTTERFLY(HARD) 160 连击，S 级得 22607600 分，我实在不知把这个成绩放上来是什么意思，不会是封神吧？我也试着跳了一下，结果得了个 SS 级，3339300 分，178 全连击，170 个 PER 非，8 个 GREAT。这种成绩在我们这儿随便拉个人就能跳出来。我的水平基本上就是八个脚的歌全都能过。AM－39 90％的把握拿 A 级，DUB I BUB 80％拿 B 级，I BLIEVE IN MARIDE 80％拿 B 级，其他的目前基本上都是 C 级。请天师注意，以上均为 MANIAC 八个脚。

不过，最令我感到恐怖的是这儿有人能将 MANIAC 的 PARANOIA MAX 190(鲜红封面，就是 PARANOIA 180 右边那个最变态的)跳得 A 级，把歌曲中后部分那段毫无人性的舞步都基本上全吃了，令我目瞪口呆，这可是昨天我亲眼所见。这儿还有一位仁兄能跳过 MANIAC 的 DUB I DUB 的 HIDDEN 模式，也是相当了得。不过很可惜，南京还没有这方面的比赛，如果有的话，大家苦练，高手一定更多。

最后想请教天师一个问题，就是上次“时空之轮Ⅱ”的攻略中说游戏会在屏幕左上角显示 HOME 或 ANOTHER，可我怎么也找不到，以至于不看攻略的话，连自己是身处哪个世界都不清楚，这是什么原因？怎样判断我目前是身在哪个世界？麻烦你了。（南京紫竹林 卫伟）



←此人岂可不知？

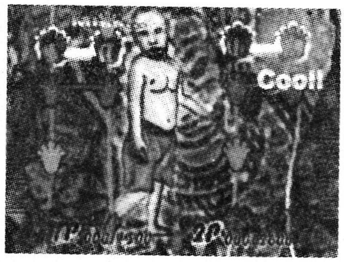
●答：看来多到机厅走走就能发现高手。其实廊主当初是个挺爱跳舞的汉子，可过了几个月他似乎又不跳了，你大概不知道……咳咳……他那个成绩是 PS 版的，当然廊主也很爱跳街机，但“一到街机就有些……”。莫说廊主了，哪个舞友敢说自己是最好的？据说，PEPSI 公司欲举办一次劲舞大赛呢(可能要和 SEGA 合办)！

要说到原装机，还真得谢谢科乐美各地事务所，天津不少机厅就有原装巨无霸，家家儿有鼓（同轴音箱），电吉他已经到了 2ND，DDR 和 DJ 更到了 4TH 以上，个中高手却并不多，因为，高版本 DDR 难度有些大，打鼓、弹吉他还有 DJ 更是“非专业莫问”，就这，也有众多半专业乐手或打或弹至 3、4 千万分的，当然，一律 REAL 模式。在天津打日本原装的全新或二手大型游戏机是全国最便宜的，简直是白玩。

北京方面，跳舞高手基本集中在世嘉店的原装 2ND 等机台（盗版脚感差？），他们的水平大概比信中的高手低一点（只有一个人跳得特别稳健，胜过信中），也是 MANIAC8 或是使用隐藏指令“箭头儿逐渐消失”，马马虎虎，跳的时候低手的身体不停转圈，自我陶醉(可那个高手的跳姿却明显稳、准、狠)。不过世嘉进的那台杰里科 STEPPING STAGE2 倒真是挺好，不但机台本身颜色美丽，而且音乐动听，音效也很专业，还带大屏幕真人画面，看起来十分过瘾，尤其是 SCATMAN JOHN 说唱，可说是绝了，但万万没想到此人竟然于 1999 年 12 月 3 日……唉。除了科氏的打鼓，杰里科的这款游戏也已经移植给 PS2 了(PS2 版独加后街男孩、BRITNEY SPEARS、STEPS 等人气组合。当然更少不了经典的 SCATMAN)。

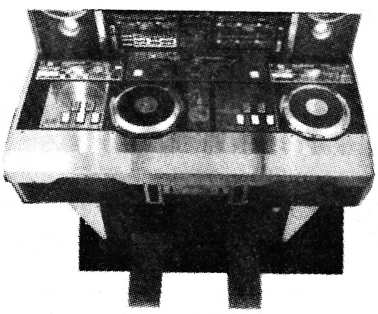
原装机台最密集的社会主义现代化国际大都市上海，情况如何就不清楚了，肯定也火。谁有听说或有看到，可将情报寄来。

问题是不能跳盗版(又来了！？)，原装机台的脚感就没法儿和 PS 改大型一样，前者能买后者 10 个还不止（STEPPING STAGE2 价格约 12 万元，PS 改大型仅八千)。更别提家用跳舞毯了，一跳就产生“位移”。看来街机还是无法被“模拟”，真的。

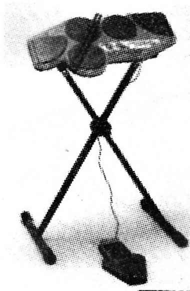




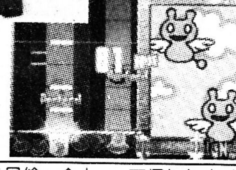
←科乐美又推出键盘乐器的模拟。太专。



↑BEMANI Ⅲ，键盘复杂更增脚踏。

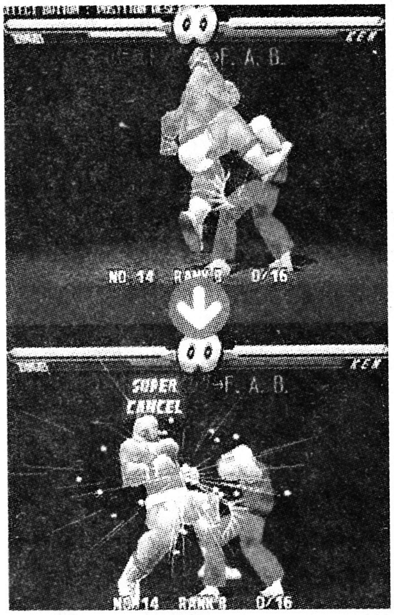


←这是 PS2 的打鼓游戏所对应的周边。不知里面有没有 YAMAHA 的技术(笑)？虽然在家体会打鼓非常美妙，但铁也不可缺少。

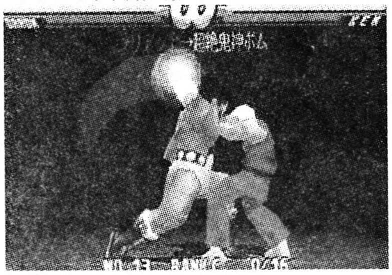


→这些游戏的重点可不在画面上。

天语：BOSS 又将难度调高了。战国 ACE 在 6 难下很不好打，只有一次不死人见“终”，过不去 156 万。6 难 GUN 鸟只给 1 个人，60 万偶尔加人，以前曾在 4 难下用 TETSU 至 2－4，突破百万大关！！！因长期在 NGO CANDY 机台练习，惊悉 SNK 被收购的消息后今每每投币时均向 SNK 致以最崇高敬意。



用心去领悟格斗游戏的神髓。



EX 投技真达人

霸王塾

小天天主持的高打乐园

北京 余毅欣

废话无(编者注:作者打街霸 11 年,在此删去其开篇敬语)!! 想成为投技角色高手,不经过长期的、刻苦的、耐心的、认真的练习,是很难在实战中随心所欲地表演的。好在只有"电软"认真总结过两圈型角色的使用要点,这里我要进行 EX 连续技的补充。

先讲一下 DARUN(达朗)与桑吉在↓↘→↓↘→P(K)技术上的差别。达朗出招后的"敌我互动时机"(本人独创的名,即出招后,己方抵消或接超杀,对手可能开始反击的时机)是↓↘→↓↘→P 发动后,向对手挥出第一掌后,第二掌未碰到对手时。也就是说达朗的第一掌被对手防住后,对手便可以反击了。而桑吉的↓↘→↓↘→K 的"互动时机"是发招后桑吉向对手踹第四脚时,第五脚未抬起来的时候,此时桑吉能中途取消,对手也能反击桑。

所以,练习时应以二人交替上场,方法如下:一、先用桑练,以好友为靶(或在练习模式),对手防御时必须等到桑的大脚踹到第四下时才能反击,在第四脚前,即使用连发手柄也无法在防中以轻拳相击。这样,桑就有了 2 到 3 秒的时间输入二圈了。表达为↓↘→↓↘→K(对手防御态)>二圈 P。刚开始练时,总觉桑在踹到第五脚或第主脚时才使出圈。练熟在桑吉收招时使出两圈,对付不会防反之辈已足够。但高手不吃,必反击。因此不能停练,这是第一步。二、当练到↓↘→↓↘→K 击中正在防的对手就可能使出两圈后,叫靶子对手在防住时连打轻拳。如果你的↓↘→↓↘→K 使出后,在防中连打轻拳的对手没来得及反击就被桑捉住,即大功告成。三、练熟第二步后,更换角色为达朗,并用同第一步一样的方法练习,若能成功地在↓↘→↓↘→P 收招前使出两圈(对手完全防守暂不反击),可以进行下一步了。四、第三步熟练之后,还用↓↘→↓↘→P 但叫对手在防时连打轻拳。刚开始时,达的掌刚拍出一下,第二下还没击中正在防的对手,便已被轻拳击中,这是因为达的↓↘→↓↘→P"互动时机"出现太早,从↓↘→↓↘→P 挥出的第一掌碰着对手开始,对手便可以反击了,因此,必须在↓↘→↓↘→P 挥出的第一掌刚碰着对手的一瞬间,令达朗使出两圈,才不会被反击,此乃练习大回转两圈的关键一步。至何程度为止?

练到使出 30 遍成功 29 遍才行。若你能用各种各样的劣制手柄也能 98% 使出,则功德圆满(如果受不了十字键分离式手柄,可以在左手套上一个线手套,这样感觉会好些。建议使用 HORI 原装摇杆式格斗专用手柄)。至此,你已离"投技高手"称号不远了。

五、再换回桑吉。开始练其最霸道的跳击>摇杆一圈。先从跳踢>重 P 打桩开始,熟练后,再练站中脚>打桩,最后是跳击>落地中脚>重 P 打桩。掌握后,开始下一步。六、如果你连"重 P 打桩取消蹲轻拳"都能使出的话,也就可以自然而然地使出跳高位击>两圈。如果再向上修炼,则至最高阶段:站中脚>两圈擒敌使出超必杀。这"最高阶段"仅要求摇杆能使出,如果用土星状十字键手柄也能使出的话,则您已经成为投技的"真·达人",是桑吉尔夫的高手了——站中 K(中 K 按键的同时左手快速摇杆两圈)> Final Atom Bomb(终极原子弹爆摔,特一级"折腰打桩")!

以上所述,除第四步要求特别严格外,其他几步有 90% 的成功率即可,而第四步最好达到 99%。我所建议的练习法,是从桑吉的有 2 到 3 秒输入"摇杆两圈 P"的↓↘↓↘→K 练起,然后再将输入"两圈"的时间一步步缩短,最后是在半秒内输入。我个人认为这比从跳击>摇杆 N 圈 P 要容易。当然各位也可自行安排。

大家请注意,桑吉与达朗的↓↘↓↘→P(K)这种招式纯粹是为了调整平衡性而设,绝非两人的杀招。那技巧的缺点很多:一、攻击判定差。只要对手未被踹中或拍中,用重拳或重扫腿即可破。二、远距无法透波。三、近距虽可能透波,但对方只要防住,桑吉如不取消招式、达朗如不使出二圈 P 的话,对手一定会反击成功。尤其是达朗的↓↘↓↘→P,若无两个量槽,干脆不要使用,此技只有在连续技、对空或对手只有一丝血时,不必考虑有几个能量槽。可见 DURUN 在技巧上的要求极高,天师在每夜一游中的评价是正确的,他比桑吉难用,无桑吉实力强。桑吉↓↘↓↘→K 使出后,上半身与身后无攻击判定,(DARUN 此时只有背部无攻击判定)对手不在版边时很容易反击桑吉,在版边若桑吉在距对手好几步远处使出此招,对手照样可以垂直跳踢,或干脆跃过桑吉头顶,从其身后反击。因此,对于此二角色的↓↘↓↘→P(K)这种招式必须理解其优点、缺点、性质、用途等后,并在实战中仔细体会,才有可能活用。

如果对手使用↓↘↓↘→P(K)这种招式攻击你,你应这样反击:距离远时,可直接用重扫腿、飞行道具、超杀或连续技;若敌近身使出,自己防住此种招式的第一击时,应赶快蹲防并连打轻拳,或用投技反击。再或用必杀>超杀>超杀来反,很痛快的,如,杀意隆可为:大升龙(只击中一下)>灭杀升龙(↓↘→↓↘→K)>空中真空旋风脚(↓↙←↓↙←K),一口气可扣掉桑吉或达朗的 3 成体力。

卡普空的对战游戏角色就是这样的平衡,不论是招式平衡性还是力量与技巧性方面,而且每个角色的优缺点几乎都扯平(包括那个背上带"天"的鬼)。要想真正将某个角色变得很厉害,在卡普空游戏中,必须靠玩家自己的努力。望广大卡普空迷不要放弃那些表面看似"平凡"而内涵深奥的"格斗家们"。CAPCOM 战士快来投稿哟!(天语:上海普沱区(? 士翔)读者,你的稿子不错。)

→↓↘格斗天书↓↘→

●当今英女王的丈夫菲利普亲王，在伦敦观看阿森纳的主场比赛，问陪同的俱乐部人仕其队员胸前的"DEAMCAST"是什么意思，"是队名吗？"。亲王被告之那是赞助商的名字。(注:DEAMCAST乃中国长沙某著名体育报纸于2月28日所刊登。读者杨汝龙热心提供)

99的CANCEL技(一)

北京 赵庚

霸王塾

我又一次写下了99的文章，希望编辑不要感到厌烦。今天我想谈谈"CANCEL技"的问题，原来我没对此注意，但因99中加入了不少新人，再加上旧有角色的CANCEL技也有改变(比如特瑞的↘C可空振后CANCEL必杀技或超杀，真草雉京则能像前作般用远立C来CANCEL出招……)。针对这些改变，我觉得大有必要讨论一下这问题。

天语：没错，这期是该换换脑子了。有什么事下期见。

一、通常技及特殊技的CANCEL：

此类CANCEL技大致可分成三个方面：

①可CANCEL接驳必杀技及特殊技。

②通常技后使出才可CANCEL。

③可CANCEL接驳必杀技(含超杀)。

其余则不可CANCEL。

下面对以上三类进行分析。

1.属于第一类的通常技包括：

●真.京：近立任意键，远立A，下蹲A/C/D。●庵：近立A/B/C，下蹲C，超重击。●京－1：近立任意键，远立A/B，下蹲A/C。●京－2：近立A/C/D，远立A/C，下蹲A/C，小跳A。●K'：近立任意键，下蹲任意键。●MAXIMA：近立A/C/D，下蹲A/B/C。●MAXIMA：近立A/C/D，下蹲A/B/C。●红丸：近立或下蹲任意键。●真吾：近立或下蹲任意键，超重击，远立A。●特瑞：同真吾。●安迪：近立A/B/C，下蹲A/C，超重击。●东丈：近立任意键、下蹲A/D，远立B。●舞：近立任意键，下蹲C/D，空中超重击，跳D(限通常跳跃)。●良：近立任意键，远立A，下蹲A/C/D。●罗伯特：近立B/C，下蹲A/C/D。●尤莉：近立或下蹲任意键，远立A。●琢磨：近立A/B/C，下蹲任意键。●莉安娜：近立任意键，远立C，下蹲A/C。●拉尔夫：无此类CANCEL技。●克拉克：近立B/C(第二HIT)，下蹲A。●WHIP：近立任意键，下蹲B/C，远立B/D。●麻宫：近立及下蹲任意键，跳A/C，过立A/B，超重击。●椎拳崇：近立任意键，远立A/C(第2HIT)，下蹲A/C/D。●镇远斋：近立A/C，远立C，下蹲A/C。●包：近立A/B/C，下蹲A/C。●KING：近立任意键，下蹲A/C。●玛丽：近立A/B/C(二段皆可)/D(限第2HIT)，下蹲A/C。●香澄：近立任意键，远立C，下蹲A/C/D。●香绯：同香澄。●金家藩：近立任意键，下蹲A/C/D。●陈可汉：近立A/C/D，近立B，下蹲任意键。●蔡宝键：近立A/B/C，远立B，下蹲A/C。●全勋：近立A/C，下蹲A/C/D。

2.属于第二类的特殊技包括：

●庵：→B(二段皆可)。●京－1：→B。●K'：→A，→B。●马克西马：→A，↘C。●特瑞：→A。●舞：→B，↘B。●罗伯特：↘B(限第2HIT)。●琢磨：→A，←A，→B，↘B。●莉安娜：→B。●椎拳崇/镇元斋/玛丽：→A。●香澄：→A(两段皆可)。●香绯：→A，→B(两段皆可)●金家藩：→B。●凉－2：→B(第2HIT)。

3.属于第三类的通常技如下(包括特殊技)：

●真.京：→B(第2段)，超重击。●八神：→A.A(第1段不可空振CANCEL)。●京－1：→A，超重击。●MAXIMA：近立B，超重击。●红丸：跳B(可CANCEL↓D)，→B，超重击。●真吾：→B(第2段)。●特瑞：↘C。●东丈：→B，超重击。●安迪：跳A/C，→B。●舞：小跳A/C/D，空中↓A，超重击。●良/尤莉/琢磨：超重击。●罗伯特：下蹲B/超重击，→B。●莉安娜：跳B/D，小跳A/B/D，超重击。



绘图:朱卫强

我这样看对手

无异可为分为——

①菜鸟级：基本是手握摇杆四键齐拍的那种，掌握一到两种必杀技，局局输，超杀在他们看来是一种十分华丽的东西。

②低脚级：使用大部必杀技，但对必杀技的熟练程度及使用特性还有待提高，会些小连技，其人属于那种以守为攻的那种类型。不会发起主动攻势，选人也在固定使用的几名角色之内，喜用阴人的招数将CPU屈死，如令97罗伯特不住使用飞燕旋风脚 > →↘↓↙←重脚逼死电脑。

③入门级：这级别的玩家能熟练掌握各种必杀，会使用一些较强连击及组合攻击，往往会先发动一番攻击，有一定的攻击套路，是属于以攻为守的那种。清楚上、中、下段技的区别及防守方法，但不熟练，有悟性，经过修炼能练好一个人物的一套最强连技。

④高手级：这就是对战中最可怕的对手了。属攻守兼备且打心理战术的那种类型，熟练掌握特殊技的特性，没有固定的攻击套路，视对手作出的攻击而作出反应，超杀等大都融入连续技中而不是轻易打出，除非是被防住之后破绽很小的或易于反击对手的超杀在一定情况下才会打出。能够使用许多角色，有时还要使用一些无赖连技。

⑤达人级：一般地，大城市不超过10个，小城市不超过两个，与之对战，不感觉可怕，因为三局下来很少有取胜机会。达人一般贵精不贵多，喜用特定几个人物，但对游戏中全体角色的特性了然于胸。对战时绝少喜怒形于色。这是天生擅长对战的人，心灵手巧，猜得准打得狠，其反击机会比"高手"要多出三倍。(**浙江兰溪三中 王突**)。

●99，8级，主人公队，733分。怒队，莉安娜18秒满血KO真草雉，不用超杀。(山东临沂 吕腾飞，街机留名LTF)

●重庆巴县中学高2001级6班SANKE(401320)，是一位"合金装备"高手，他欢迎同好来信交流。



←新型SONY彩监前与服部老师交谈。为凉配音的演员是松风雅也，正在

关于凉的格斗……

表面上非常简单，玩起来难难难。只有防（Y）、拳（X）、脚（A）、投（B）四键，加上强力技（X+A），共五种基本攻击方式。将上面五种配合着方向键的前、后、前前、后后、前后、后前、前后后、后前前、跑动中等9种指令，即可组合出多样的技巧。这样便可不用死背招式出法（少数例外）。

凉在接受别人传授武功时经常被告以“一步向前”或是“重心后移”之类的，可见招式除名称优美外，连指令输入都蛮符合真实的。下面列出通过看“技书”以及“技传授”后凉修得的招式。

水月突（前X，武馆福原传授）
重当（前X+A，商店街小公园山岸传授）
铠通（前后后X+A，武馆密室内得到后经贵章点拨）
双刃（后前前X，严屋内发现的技书）
旋风（前后后A，骨董屋购得）
土蜘蛛（后前前A，骨董屋）
列光闪（前后后X，骨董屋）
飞燕连劀（后前前X+A，骨董屋）
胧无双（近身．前后后B，骨董屋）
虎身崩（近身．后前前B，骨董屋）
影狩（跑动中Y+A）
燕旋降脚（后A，贵章传授）
龙卷踢（前前AA，TOM传授）
燕旋摆柳（后XA，陈大人传授）
影身/影刀/残月（均为近身技，前Y+B/前Y+B．X/前前Y+B，退休码头老人传授）



↑凉有些潇洒动作连VF3都比不了。硬化时间和真实度很严格。

有了这些技巧，可以组合出复杂的战术，甚至大段连续技。另外关于投技，还有“擒拿”一说，即对手一拳打过来时（仅限于拳），按下B键，则凉会擒住对手的手腕将其摔倒，颇有返技的味道。实战中应多加实践投技。

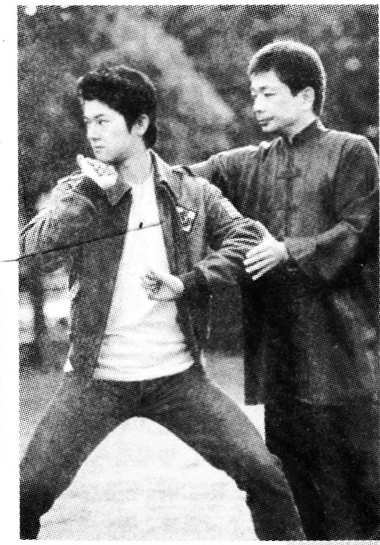
连续技方面，有XXXA（对70人战的持棍者尤适用）、XXA、AXA、XXXXXXXX、XAAA、AAA、XX←AAA、XX→XX、XX→XA、AXXXXXX等，但被对手防住的可能性很大。

所以凉要多练习，技巧的熟练度上升后，招式动作将被强化，有些原来一段动作的会变为两段发出，如→←A。

最后，凉要学会防御，这十分重要，当敌人出招时按下Y键方为有效防御，而Y键还可配合方向键进行定向闪躲。实在紧急时，凉应当以R键（在此设定在跑）配合方向键四处跑动，人多时或对BOSS时尤为适用。

“莎木”这款游戏，在画面上的进步无疑是其成功的一个必要条件，但编者认为它主要的诉求还是在于以电影镜头的视角来将事件交待清楚，而这个进步是值得大书特书的。这样一来，莎木就当之无愧地成为一部“大片”。莎木权威综合大攻略请容后述。

由于故事内容涉及黑白两道，所以格斗要素在莎木中的位置比较突出。FREE BATTLE中，玩家不但能够体会到相当强劲的格斗力度感（强劲得甚至有些过分），平常练习时你所掌握的那些技巧，在此亦可得以完全再现，什么影身、影刀、燕旋摆柳等，都可拿来打CHAI（最终BOSS）。值得一提的是投技，莎木中凉有两个最难打的对手，一是“70人BATTLE”的BOSS，二就是CHAI，此二人的杀招没有别的，就是投技。而凉在对付他们时也可施展投技，双手抓住CHAI的秃头，用膝盖狠狠地顶其面门，但见对手痛苦万分地僵住，只有使用投技才能得到这种感觉。虽然用“下A”、“后前A”、“旋风（前后后A）”即可轻松解决他们，但还是建议玩家深入体会各种技巧的真味。



↙服部老师正在指导“凉”的“里门顶肘”。

服部哲也

日本唯一传人
吴氏开门八极拳
河北沧州孟村
中国

●服部哲也，1959年生人，青年时爱好武术，20岁开始练中国形意拳。1986年在日本拜八极拳七世宗师吴连枝为师。96年在日开设了吴氏认可的八极拳学校。这次莎木中主角的动作均由服部亲自审阅。

如何才能选用“魂之力量”的最终BOSS?

首先在MISSION BATTLE中选出XIANG HUA（其中文译名到底叫什么？）的第三套服装（不难，在此不细说），然后在可以选用EDGE MASTER（全角色通关即可选之）的状态下用XIANG HUA的第三种通关即可。

接着讨论一下别的问题吧？莎木一章中英雄救美那段歌曲比EYES ON ME似乎更加感人。我很久不曾连续21小时战斗了，寒假里终于实现这愿望。可是真正一句句看完对白的只有“龙骑士传说”和“莎木”。幸好这两部作品都没有令我失望——虽然前者的人物即时特写不堪入目，后者的画面拖慢情况有时十分明显。

（中国地质大学（武汉）陆群伟读者热心提供）

●天语:今后我们将进入战略反攻阶段,各种保养法要上层次了,经典稿件陆续发出。谢谢大家!

对"拆、改、修、鉴"有所实践的玩家,必投稿"科普"

责编天师忠告:以下文章仅供读者参考,绝对严禁自行拆改!

葵花宝典~GB篇

由于实在受不了聋哥,只好把信寄到你处。正好科普近几期探讨GB问题,本人结合无线电基础,决非信号开河!(安徽省人民警察学校大专一班 陆钧,230031)

首先,前几期谈到用土星导电橡胶代替GB的,本人有一简易方法,只要把原失灵导电橡胶用酒精洗净、打毛,再从烟盒中的锡纸上剪下相应一小块,用胶水可靠贴在原失灵处,即可修复,非常好用。

关于GB用电源时的嗡声,全因变压器质量差引起,如同随身听用低质电源的嗡声同理,只要增大滤波电容容量即可,可去家电修理店改造,几毛钱。

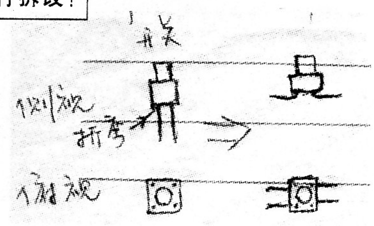
另外,对你的许多看法也有异议,原来未购彩机,无发言权,近日购了一台,通过万用表对其仔细测量后有些心得。

彩机并非与薄机相似,其耗电明显省得多。其工作电流与普机相似,比薄机一半稍多,且比普机少两节电池。但背后铭牌写0.7W,与薄机同,可能本人的GBC较省吧。第二点,一切GB问题皆源于变压器。本人N多次测量不同变压器均严重超过3V,一般在5V左右,故而造成许多人认为不能用变压器玩的认识。实例中有因使用变压器导致电源部分彻底失效,对薄机而言,用爱娃(AIWA)随身听电源或用国产名牌随身听电源,买时带上主机试一下,只要能玩即可;而对于彩机,最合适的就是SONY随身听专用电源,同样是超小型插头,3V的。此两种电源均标3V,实3.5~4V之间。因主机电源部分有一零件对外接电源有0.7V左右的降压作用,它在电源正负极接反时保护主机。变压器正因此原因,标3V的,应该高于3.5V。

GB与随身听不同,电压低了就不能使用了。本人自制了一个变压器,电压4.0000……V稳定,开机时在3.5V恒久不变,不管市电如何不稳。滤波电容4700微法。决无嗡鸣声。使用至今,无任何不良情况。与使用电池完全相同。另外一般可用充电电池玩GB,本人的厚机玩了好几年,彩机一个月,无不良现象。综上所述,选购一台优质变压器才是最最最最重要的。

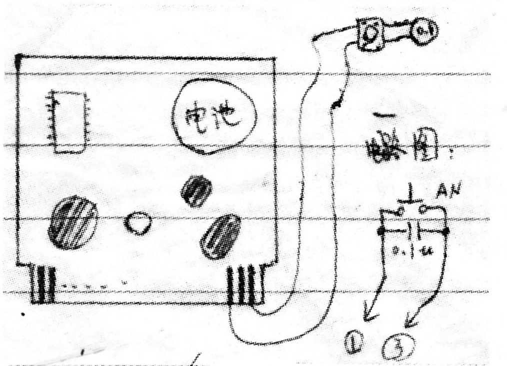
还有一保养GB主机的超级大法。在GB卡带上安装一小开关即可实现复位功能,回到开机画面,对主机决无损伤。具体方法如下——

↓开关起RESET键作用

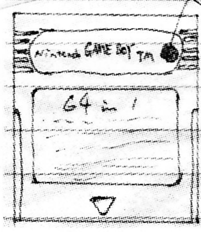


把卡带拆开后,可见到上部分绿色,下部分有三十根插脚。从右边数的第一个和第三个分别连一根导线,之间连一个小按钮开关,如电视机上调音量的小按钮,为防按动时屏幕因开关不良而闪烁,可再并一个0.1μF小电容消除干扰。接着再在卡带下面侧上方钻直径3毫米小洞,把按钮露出即可,嫌太长可剪短一些。具体图示如下,RPG卡无此必要。

最后祝栏目越办越好。别忘了帮我骂"聋哥"几句!



单卡或RPG类卡无装备必要!



打Φ3mm孔,露出开关即可

其中的零件在五金或家电维修商店均极易购买,成本不足一元。焊接时烙铁要决不漏电,否则卡可能坏。

GB恶毒病例

龙哥,我有一忠告对广大GB爱好者。GB在使用时应尽量使用碱性电池,若因经济问题只能用锰性电池时注意用完及时取出,以防腐蚀机子。本人有过亲身经历,一台超薄GB的弹簧被腐蚀生锈严重,甚至机子内部也出现大片锈迹,更有甚者,机子内电路板也锈迹斑斑直至报废。弹簧生锈后,导致电池接触不良,无法开机,以及耗电增大,如碱性电池也仅能用1小时不到,锰性电池仅为二十几分钟,十分恐怖。愿大家引以为戒,切莫步我后尘。

浙江杭州悲惨先驱 宁剑俊

小·经·验

交流角

看了几期拆拆拆,我有点忍不住,因为本人系广大GB机主之一,特来信将我的一点看法与用电告诉朋友们。

我也不赞成用充电电池,因充电电池充电后,电压只有1.2V左右。这样的话,主机在吃不饱、饿不死的情况下,可能要影响正常使用寿命。而用电源不光电压不稳,且没有了便携性。我在这里告诉大家一个好方法,现在电器店有种随身电源,分3.6V和6.3V两种(我可不是做广告)。OK,6.3V的可直接作用于砖头机上,而薄机用3.6V电源时将插头改一下即可。放心,3V的变压器其输出电压一般有4V,3.6V绝对安全。一般,充足电可用10小时以上,而且价格要比充电电池低的多了,3.6V和6.3V的分别只要10元和20元。彩机请不要用这种电源,去买笔型充电器吧!

另有一条意见,是否把每期拆、改心得的作者地址公开,以便大家共同提高,大家有不懂之处也可以请教。(浙江舟山公安边防支队,王宇宏,316000,欢迎朋友们来信)

●在北京世嘉SOGO店有一位朋友打1945刚入门,109贪分技巧熟练,一次天语看到他打至2-5底,137万。天语后来一试发现是顶级难度,用震电只打到2-4,110多万,成绩不入流。顶级难度1945二周太COOL了,包含1周在内许多地方闪避子弹的方法大家都不谋而合。要大力学习贪分。

文：扬州 王昊/天语：本讲内容丰富有趣，请详细阅读

电软科普教程



第三讲 盘的故事

哪个PS机主不拥有一大堆银光闪闪的盘呢？这种"富有"可是美、日玩家都掉口水的呢？这直径12公分的小小圆盘，以其惊人的高容量和更惊人的低成本，在庞大的D行业推动下，让囊中羞涩的国人差不多能同步享受到世界上最新和最好的文化商品。个中是非我们不论，今日单单关照这盘本身。

从结构上，这薄薄的盘可分为塑料主层、铝反射层和保护层。塑料主层表面有大量的微小凹坑，数字信息就记录在其中，以平坦的坑底和陡直的坑壁来代表0与1。读盘时马达带动光盘高速旋转，光头在直径方向来回移动寻找指定区域，然后射出激光，激光经小坑的折射和铝层反射之后经读出得到大量的0与1，信息就输出了。如果光盘表面有划痕、脏点，读取就难了，严重的甚至不能读。另外也有双面或双层的盘，结构就复杂了，对应的机器也很少。CD与DVD都是这种原理，只是DVD的小坑更多更密集，激光的波长更短，所以在大小不变的情况下能提供更高的容量。

CD和DVD是两个大家族，与游戏玩友关系最密切的是只读类，即CD－ROM和DVD－ROM（千万不可缩写为CD－R，那是另一种盘）。顾名思义，就是只能读不能写。这种盘是用来存放各种计算机文件的，CD标准容量为650MB，DVD为3.95GB（常说的4.7GB是DVD－V的容量）。容量与磁盘相比就不可同日而语啦。8位机和16位机时代，软件容量都是以KB计的，所以几张光盘即可将SFC十年来千余种软件一网打尽。虽然在88年，PC－E就使用了光驱（多么前卫！），但真正的大规模应用还是在次世代机，也只有次世代机才能真正发挥光盘的威力。当游戏发展到几张CD才能对付时，DVD又登上了历史舞台。

光盘容量那么大，里面到底装了什么呢？一是主程序，二是图形、声音库。前者容量极小（其实次世代机的主程序未必比16位要进步），光盘的引进主要是扩大了后者的内容，故而光盘游戏无不具有优秀的声光表现。美丽的背景，漂亮的音乐，都是极占容量的，尤其是高质量的动画，更是耗费空间的祖宗。"魂之利刃"片头动画文件就有400多MB，幸好片尾改用即时演算的低质动画，否则一张CD肯定不够。那些无动画，简单背景的游戏，容量就小多了，像"实况足球"，看看那碟就明白了。而"莎木"一开始也没指望用3张碟，因为背景过于复杂，作着作着容量就上去了。同理，正是因为容量限制，3D出众的N64画面尽是几何图案和卡通形象，不敢使用写实画风。大量动画还产生了一个副产品，就是D行业常能把几部十几部光盘版游戏压到一张盘里，秘诀就是：去掉动画！（这种恶劣行径目前只用于PC游戏）

动画究竟多占容量，一个简单算式就明白了。一幅640×480的真彩图像要640×480×3＝0.92MB空间，一秒动画要30帧，如此算来一张CD仅能容纳20多秒动画。所以压缩就必不可少了。图像压缩就是去掉图中的多余信息，但不影响画面质量。次世代机性能所限，无法由CPU进行高压缩比高画质的动画解压。SS就只能采用像CINEPAK、TRUEMOTION这样的低运算量低画质格式。武装雄狮的高品质片头是VCD格式的，只好外接解码器收看了。DC和PS2的CPU对解压VCD是绰绰有余，对付DVD也能胜任，比如DC虽然常以即时演算的方式构成片头，较少用CSK开发的MPEG SOFTDEK来压缩动画，但其全屏动画画质较之PS又提高了一大块，而PS2更可配合着DVD来着重突出主机的动画处理能力。我们期待着能看到更漂亮的动画。

当然还有一些方法来降低容量需求，比如不全屏显示（学宽荧幕电影呢，好笑！）；抽掉一些扫描线（比如电视的隔行扫描和视效像透过百叶窗一样的抽线模式）。还有一些非技术手段，那就是"遮挡"，比如用眩目壮观的光线处理遮盖3D模型的粗糙；用精美的静画抵消流畅性的不足；用反复的强效果音掩盖声场的单调等等。深谙动画之道的日本人花招多啦！哼！就画面流畅度而言，噱头百出的"EVA"能和七十年前的黑白米老鼠相比吗！？

最后讲一下光盘的制作。只要是CD或DVD一族的成员，其结构就是一致的。这就意味着只要改变软件源，无须改动机器，就能生产各种CD或DVD，给D业带来莫大便利。我们最常使用的银盘是工厂专门压制的，这种工厂一套设备得两千万人民币以上，一套模具就得几万美金，DVD还得翻番。在这种厂里，先用激光雕出母盘来，再将塑料熔化注入模子，趁未凝固时拿母盘像盖章一样一压，小坑全上去了，再喷上铝和保护层不就得了？1－2秒就能生产一张，成本在0.2美元左右，可见软99%以上是知识产权的价值。如果生产数量小，就要用刻录机来刻写。这时用CD－R盘，这种盘的特点是可以写入一次，分金、绿、蓝三种。好像不少动画VCD是这样制作的。0与1构成的数字产品有个特点，由于可用数字方法纠错，无论复制多少次，质量都不会下降。录音带、录像带可不行，复制一次质量下降一次，没几次就无法使用了。

为防盗版复制，厂商都作了加密，并制作了不同版本。国内的机子装了直读块儿后，绕过版权信息直接读取内容，不存在兼容性问题，一切盘通吃通杀。DVD在加密方面更进了一步，但效果也好不到哪儿去，那个自欺欺人的分区方案早就不攻自破了。毕竟，像这种大量生产的普通商品，不可能享受国家机密级的高层次加密待遇。势力强大的D业集团雇佣了很多解密高手，普通的防范对于他们根本不构成威胁。

最重要的是，只要有一份解密的版本，就可以无限拷贝无限流行。



●本讲关键词：小坑、动画、压缩、D业集团

●新疆八钢柯坪路邮局246信箱 陈正民（830022）同学遇到了PS"幻想传说"的问题，他无法进入风沙挡路的"风之精灵洞穴"，而精灵洞穴深处的宝箱中物品无法取得，"未知是怎么回事"。陈同学希望热心玩友"不吝赐教"，他"在下感激不尽"！

PS 光头“无敌加高法”系列(1)

文:吉林孙野
责编:天师

■天语:本“无敌加高法”系列,名称乃源于天津市的崔斌读者的想法,他的文章和巨型光头图片来期再登。

龙哥,工作很忙,是吗?所以闲话少说。

以下是我对贵刊 2000 年第二期所刊登的那篇“光驱另类修复”所得到的一些心得和比该文还要另类的修复实践方法。

我是 7000,用了能用一年多的时间,出现那种倒置过来更顺畅的毛病,于是当看到那篇文章后,顿觉收获不小,于是马上实施文中第二方案——拆开光头,按文章所述,把两个滑动点向下移,万幸做此工作时我并没有万能胶和 502,于是我用细线缠进支点所移动的缝隙时里,使滑动点垫高。

此做法既保证了滑动点有了一定的位移,又保证了两滑动点位移同距,我保证其距离不超过 1 毫米,大约应是六、七十道吧。

完成以上工作,重新组装光头,由于支架垫高,使齿轮之间的配合过盈(天语:即“轴大轴承小”之意),产生了些微滑动不畅,当时并未觉得如何,只想按书办事,运转后,一切都会好的。

可是,谁想,失败。

放碟无用、CD 无用,只闻“卡、卡…”声。

由此可见,光头确是精密物件,哪怕是机械传动部分,也绝不允许有些微的差错,于是又拆开光头,取下细线,使滑动点复位。

特此,敬告,在未查明具体事故原因时,千万莫要把事情做绝,那样往往会使人后悔不已的。

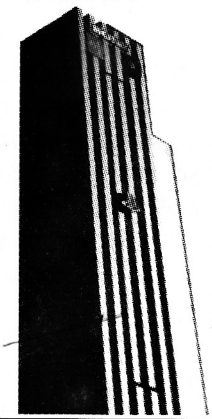
悟出自己的 7000 不是“磨损”导致下沉,加高时亦不应照搬别人方法,于是另找它因。

当我把光头正反翻动时,发现光头物镜有很大的活动量。于是初步断定致病原因可能有两种:①长时间使用,重力作用,使物镜下沉,此原因不可避免(PS2 为什么要竖起来玩,明白了吧?)。②擦光头物镜时,用力过猛,使物镜下沉。此乃人为,可避免,望大家以后多加注意。

解决方案:①可调节 PS 主板上的光头物镜高度旋钮,使光头物镜提高(有关细节请见“电软”97 年第 8 期 51 页)。

②此方案也就是我所做的修复工作。我的 7000 型并无上述据说的那个物镜高度旋钮。于是我想人为地把物镜垫高,在此之前我曾考虑过此方法的可行性。因为光头是由磁性线圈的磁性而悬浮空中的,所以可以自动找到最佳的读盘位置,如果垫高物镜恐怕会影响此性能。

于是抱着试试看的态度我开始了这项工作,把光头物镜罩拿下。然后把光驱朝下,使物镜在重力的作用下,与底板产生一定的距离,然后,用镊子夹住你所要垫的物品,从两侧轻轻塞入。此物品一定要小,因为大了会挡住物镜下那呈 45 度角的反光棱镜上,也不要过厚。



←同样内置风扇的PS2不用『加高』?

我所用的是随手拿来的 PS 记忆卡的外包装纸壳,垫好后物镜有所升高,但也如我先前所想,物镜已不是先前的那种悬浮状态,所幸光头物镜还算处于相对水平。

装机后,试机,VERY GOOD!

■天语:主机乃精密机器,修复时一定要小心谨慎,尽可能的轻。而无论何种修复工作,都要留有后路,以防万一。这就像看病,同样是头痛,但是引起头痛的原因并不相同。如果用始终只一种“加高”法,就会误事。凡事要变通。

5903 的开机法(一)

龙哥,我从第 2 期杂志上得知有些玩友的 5903 看不了 VCD,其实并不是电视机的问题,而是玩友们未熟悉机子的操作方法。现将正确操作方法介绍如下:

①在没有按下“POWER”键的情况下接上电源。

②按“OPEN”打开盖子,放入 VCD 碟,先不要把盖子合上。

③按“POWER”键开启机子,在没有出现“SONY”的这段时间里把盖子合上。

经过以上步骤后,5903 就可以播放 VCD 了,当使用 P 制电视机时画面为黑白,对其他功能并无影响。

在下也有一些问题想问龙哥,①5903 看 VCD 是毫无问题,但为什么玩游戏时读盘又那么难?难道这种机子执行主要功能(玩游戏)的能力比执行将要功能(看 VCD)的能力要差?!②我把放 CD 的那根圆轴上的塑料片碰掉了一块,露出了一根红色的电线,不知对读盘有没有影响?

广西防城港市实验学校高一(2)班 陈国禹(538021)

答:功能多的机子操作起来果然麻烦。①这是公理,原因不清楚,所以 5903 不属于推荐机种,这个 VCD 功能华而不实,不如花 7 百块钱买一台 VCD 机。②不会有影响。

5903 的开机法(二)

最近看了第二期有关 5903 的问题,本人也有同感,刚买回来时不能播放 VCD(用制转),后来,我和几个电玩前辈,也是 PS 迷,经过几次研究后,已找到了正确的解决方法,无论用不用制转,此法均有用,步骤如下:

①开机,选择 CD PLAYER,把光标移至 EXIT 处,此时机子内不要放入任何碟子。

②打开盖子,放入 VCD。

③盖上盖子,等二秒钟左右,立即退出 CD PLAYER 的画面,此时稍等片刻,即会跳出 VCD 的操作画面。

其中的第③点尤为重要,稍有操作不当,即会失败。可以多试几次(最好用原版 VCD)。

此方法虽然有点复杂,但只要跳出 VCD 的操作画面,换碟等都只要按 OPEN 就行了,无须再次进行以上操作。我相信这肯定会对广大 5903 的玩友有一些帮助。

本人还有许多有关 5903 型机子问题的心得,需要帮助的玩友可与我联系,**地址:江苏省丹阳市阜阳一村 21 号 李晖**,212300。最后再次感谢龙哥和电软。

天语编后感:5903,5903!请出龙哥也分不清这两种方法哪个更好,现欲普渡众生,因此一并刊出。

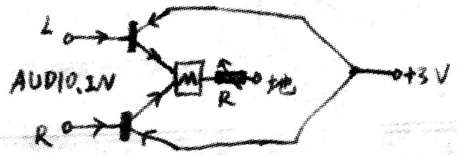
生化危机 2 振动版之豆腐(第四生存者)模式:本人打通这个小游戏的最终成绩为 3:53:30,两个小回复食一个,体力 NORMAL,级别:S。如果不是没有躲开最后不死丧尸的一记重拳的话,本人完全有实力以体力 FINE 来结束。另外,本人对自己的通关时间十分有自信。(辽阳市 洪维光)

●110V 电源一旦功率不足，用不久它就发热病、冒烟，甚至火冒三丈。我的 NEC 监，老板说“所有端子齐全”，我喜上心头，可是……据多方面信息，这种彩监有不少是未装 RGB 端子的，而加装又不需 20 分钟。寻遍广州，竟无此能人(黄信明)。天语：一定要登出云南杨恒读者(高人)欧标 21 针 SCART 端子普通彩电加装法，人人可改。

耳机“功放”

SS、PS 音乐太美妙，且可当 CD 机用。我真不明白 SEGA 和 SONY 为何不在机器上设一到两上个耳机插口，再配上音量控制钮。SEGA 在 MD 上用上这个很好，NAMCO 在较早期街机上使用此装置也不错。但在 SS 上竟取消了此设置！真是让人气愤又让人想不通。这点玩友可自己补上。“次世代”太娇贵，不宜随便打眼儿或动刀，还是改外设吧。方法有双三极管法和集成电路法。笔者只介绍三极管法，选择 NPN 型。如图，

AUDIO、IN 处接 AV 线的两个声音输出头，+3V 可由电池提供。[M] 为耳机插座，“⊏⊐ R”为可变电阻(在元件商店可购得，一般买旋钮式的好，用作调节音量。接地处接主机的地线和电池的负极(同时))。



四、电源修理：

说起这个我是挺自豪的。我的 SS 是买二手的。当初买回来不几天，玩几个小时后，机器的光驱转速只要一变，画面即出现波动(供电不足)，后来发展至机器重新启动。再后来，干脆玩不了了，画面波动，停留在主机开机画面，机器不断读盘，但显无力，电源指示灯也闪烁。我因此断定与交流电的“交流”有关。中间的推理过程就不说了。此故障原因是电源主板上的交流过滤电容漏电引起的。本例中此电容是 SS 电源板上最大的那个，靠近插座处。我将其卸下，带到元件店一测，果然漏电，花 3.2 元买一国产的换下原来的 YAMAHA，故障排除！洋货也不是万能的啊！！若我送维修店修理，老板一定会说：“这块板子不行了，换一个吧，一百八。”这种故障想来为 SS、PS 常见，若玩友有类似遭遇，可参考此法。

(济南陆院 一个将 DEEP FEAR 打通七遍也不烦的 ACE RACER)

薄机电源处理三法

我去年买了薄机，几天后电源部分烧毁。想了几种办法来弥补缺陷，这些土法各有长短，但都不损机器，下面介绍给深受电源之苦的玩友们参考：

第一种：电源刚坏时我用了一个最简单的方法，把变压器插头剪掉，两根线接入电池仓，正极用电池压着，负极直接绕在弹簧上。一试，果然有效，但缺点是有时屏幕会突然变黑，同时发出嗡鸣声，需要把屏幕调亮。

第二种：总调屏幕太麻烦。把薄机拆开，观察半天，想出将电源接口正极与电池仓正极焊接起来的办法。为防万一，还用一台老土随身听做了试验，才放心使用。嗡嗡声和黑屏全好了，而且电源可直接插用，方便。剪掉的插头又重新接上了。

第三种：此为用铁最多的一种。因我对拆改特别有兴趣，把 GBP 专用的 POWER PACK 改装成了 5 号电池盒，而且 PACK 上的电源接口也可插上电源为 GB 供电。改装过程是把 PACK 拆开，将充电电池和两个小元件取出；从 5 号电池盒上拆下弹簧铁片，粘入 PACK 适当位置；用导线把铁片与电源接口和输出电极连上，就改好了。把 PACK 改入电池仓，装电池或直接插电源都可正常使用，非常方便。第三种方法，①改装时注意正、负极的连接。②电池与电源不可同时使用。(黑龙江 陈威)

病号回忆录

久病成医，铁的代价/仅供参考，严加防范/若有偏方，快快寄来

一、高贵的白天使——DC：

1. 首当其冲需要告诉各位，千万要注意给那“只认原版”的 DC 配个好电源。关于理由，以前的“龙哥热线”中也有指出。千万不可用回 PS 及 SS 的电源，因为其功率事实上是不足以启动娇气的的 DC 的。亲身经历：新买的 DC，认为可以用回原先的电源，便插了上去。开始感觉良好，打“索尼克”中泰欧斯第二关“滑雪”时竟发生主机熄火事件，自动复位重启，但却连续熄火。又再启动。一而再，再而三的重复，直至完全无法启动。此时电源上已可以摊煎饼，而那可爱的白天使也发了“高烧”。一气之下搞定专用大功率电源，一连三个小时，DC 运作正常，主机体温适当，自然万事 OK。如果用回旧电源，熄火事件就会平均 25 分钟一次，一旦发生则只有待主机冷却再开机才行，而且此种恶性事件有可能直接导致 DC 精密部件烧毁，千万要提防。在买机时也要问清，回家后如发生以上事件则是电源问题无疑。而目前所配的电源一般都是可以长时间游戏且给主机提供比较稳定功率的，但 1 个多小时电源也已烫手。最好不过的是按龙哥的办法，配个大铁盒子的吧！

2. 另外，关于正确的关机法一直是十分使玩友莫名其妙的事情：直接按“POWER”不完了吗？NO，尤其是 DC，这种经常频繁读碟的主机(时时刻刻都在转，少有停顿)，若在读取资料时突然断电是对光头的读碟寿命略有影响的。按以上方法关机会，我们会发现光头是停在外圈的，若重启光头则会再移到内圈，虽然这种方法不会对光头有十分大的影响，但天长地久 DC 光驱提早玩完并非没有可能。还是用手柄复位法将画面恢复到菜单画面中再关机是比较妥当的。尤其突然中断正在读取中的光头动作，万万要不得，没有好处的。(编者注：说明书上要求，不能在光头读取时进行任何操作。标准关机法是，(光头不读时)先 OPEN 上盖，则高速转动的盘停下，主机进入 MENU 画面，这时要么换碟要么关机，是可以的。作者先复位，再关机，道理是一样的，结果也是一样。)

二、没落大红人——PS：

1. PS 的光驱不够皮实众所周知，与 SS 比尤是。全新的主机玩 D 碟顶多两年光驱玩完。而在光驱认碟程度已明显下降的时候，若大家也对旧光驱不太在意时，仍有办法让旧光驱读出你想打的碟子。方法：找一张主机百分百能读出的碟(如原版)，放入开机，当画面读到黑色画面(PS 注册画面)时，开盖。读碟停止，迅速换上读不出的碟，盖上，此时碟开始转，用耳听读碟时会连续有两声马达加强转速的声音，即可重按复位。一般情况下就 OK 了。此法只是一个不是办法的办法，遇此情况最好花点钱修好光驱。以上方法纯属个人的偏方，若会造成一些不必要的损失俺可负不了责。

2. D 碟的问题由来已久，D 碟会伤机能都清楚，但 D 碟也会烧掉记忆卡您知道吗？有同志指出，D 碟质量太次，经常死机，这就是导致问题的所在。如在足以致命的存储过程中 D 碟发“飚”，那么玩家的记忆卡将永不超生了。我在玩“狂野武器”一代时便已中招，结果记忆卡烧掉，无法互考资料，损失巨大。理论上记忆卡有修复的办法(一般专业人仕就会)，而此产生的恶性后果就是记录永远的再见了。D 碟真个害人。

文/北京 大海啸

寄生前夜：我将其一次通关(不包括二次游戏)用时 7 小时 1 分 13 秒，全关时血况为 203/671，且在整个游戏中不用任何回复性特技(包括毒状态，异常状态回复等)，可有能者，极盼参比。(新疆昌吉 甘路)

我们正处于前所未有的变革的前夜
——基础理论对游戏的影响

文/本刊驻美国特约撰稿人 · 叶展

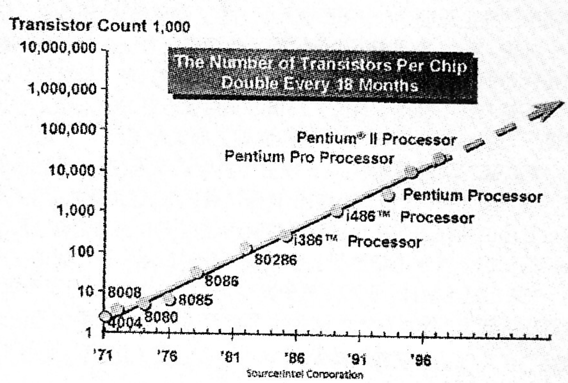
1.变革的前夜

随着世纪钟声敲响，新的 MILLENNIUM 迫不及待地到来。人类社会进入了崭新的纪元。回首过去，展望未来，在游戏领域，人们面临的是一个朝气蓬勃，万马奔腾的时代。但真正能把握时代脉搏，提出前瞻性的构想和计划的人或公司，却是少之又少。游戏向何处去，未来的游戏将是什么样的，游戏发展需要什么欠缺什么，能够充满自信地回答这些问题的人恐怕不多。而对未来的把握或前瞻性，恰恰是决定一个公司在未来市场上成功和失败的关键，也决定了究竟是谁主导一个行业的发展潮流。谁能对未来作出较合理的正确的估计，谁就能把握潮流因势利导，成为新世纪的弄潮儿。

而前瞻性，就意味着超越现在的市场和技术局限，超越本行业的局限，放眼于今后 5－10 年，作出建设性的超越性的工作。对游戏来说，计算机科学是其最主要的根基之一。从计算机方面看，我们可以说正处于一个变革的前夜。变革已经悄悄开始，基本条件正在酝酿和逐渐具备。在可预见的 5－10 年内，计算机行业将面临一个前所未有的变革。这个变革就是：在 5－10 年间，长期困扰计算机发展的两大问题，处理能力和网络带宽都已经部分或即将解决，将不再是困扰人们主要问题。而计算机的研究，必然从力求提高处理速度和优化算法等方面进入到侧重于研究人和计算机和谐相处，即人机交互(Human Computer Interaction)的时代。通俗地说，就是从研究如何使计算机"有用"过渡到研究如何使计算机对人们变得"好用"。

而这一变革反映到游戏领域，就是游戏行业在未来 5～10 年，将从单纯提高图象的分辨率，提高每秒处理的 POLYGON 数量，加置网络功能，构建骨干服务网络等，重新回到对游戏性的重视上。而这次重新提出的游戏性，和街机雏形时以及旧任天堂 8 位机时强调的游戏性有一定传承关系，又不完全一样，将更理论化和规范化。重新提出的游戏性，将具有自己的更广泛的理论基础——计算机人机交互(Human Computer Interaction)。

摩尔定律(MOORE'S LAW)



说起计算机的摩尔定律，真是鼎鼎大名如雷贯耳。但在很长的一段时间内，人们，包括很多计算机研究人员，对摩尔定律却缺乏足够的认识，甚至充满偏见地认为那只是商业上帮助公司获取利润的宣传。实际上，在美国顶尖大学的计算机系，许多计算机课的第一堂的内容就是摩尔定律及其对计算机研究的影响。

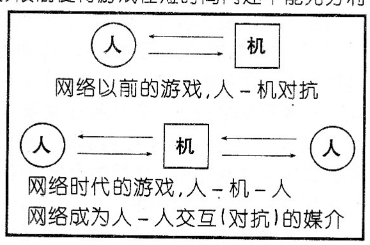
摩尔定律所说的是：每隔 18 个月，计算机芯片内集成的晶体管的数量就增加一倍。近似地，其处理能力也增加一倍。下图是 INTEL 公司给出的示意图。

摩尔定律的中心内容，就是说处理能力定期倍增。因此我们无须担心，也不必在某些细节的算法优化上投入过多精力，只需稍微等待，倍增的处理能力将解决目前的难题。也就是说，如果你要做前瞻性的工作，不仅仅是修修补补的话，在你的研究工作中必须考虑到计算能力倍增会对你的研究课题带来什么影响。对一般人更通俗地说，就是计算机处理能力不是瓶颈。

PS2 的出现就体现了这种趋势，游戏机前所未有地拥有了强大的处理能力，处理能力和图象显示将不再是困扰游戏开发者的瓶颈。想想吧，在 8 位机时代程序员们呕心沥血地调度为数不多的活动块(spirits)，往往捉襟见肘；32 位机时代的美工又得为一个模型的 POLYGON 数担心，惟恐超过游戏机的处理能力，于是游戏中的人物方头方脑锯齿明显。现在他们终于不必为游戏机处理能力担心了。当然，有效控制强大的处理能力又是另一码事。但起码"能否做"的问题已经解决了，现在面临的是"如何做"的问题。

网络带宽

网络的出现使计算机摆脱一座座信息孤岛的状况，使大范围远距离信息交换共享成为可能。而更重要的是网络提供了人和人之间交流的另一种手段和媒介。从而使游戏从单一的人/机对抗，扩展到人/机/人对抗，即人和人通过网络(及其软件)为媒介进行交互，从而更具刺激性和"人"性。连续两届 E3 展上人们都达成共识——网络将改变游戏。可是由于骨干网络建设的落后和各项服务的不配套(尤其是中国)，带宽(速度)限制使得游戏在短时间内还不能充分利用网络。但网络带宽的问题并不是一个技术上的难题，基本上是商业方面的问题，随着时间的发展，企业对其的重视和高额利润的驱动，在可预见的将来，网络带宽问题将得到解决。



所谓变革，是指在计算机领域，交互性将成为研究重点；与此对应，在游戏领域，游戏性将再次成为重点

通过前面我们对摩尔定律和网络带宽问题的了解，我们可以认为：处理能力和网络带宽实际上都不是严重的问题，在不远的将来，计算机的交互性必然会成为研究的重点方向。这就是我们所说的变革。做一个浅显的比喻，就是：在汽车的发动机传动系统



等技术成熟后，如何使汽车能跑起来就不是研究的主要内容了，而如何使汽车乘坐得舒适和安全就成为各厂家的研究重点了，也成了消费者购车的主要考虑了。对游戏来说，奔驰如飞的网络加上强大的游戏机处理能力将使游戏开发者们如释重负，更加集中精力于游戏内涵的开发中，而不是象现在这样在技术层面上耗费精力。可以说，前景是美好的。游戏业的变革即将到来，我们正处于前所未有的变革的前夜。

2.游戏是一种成熟的艺术形式吗?

一个成熟的艺术形式，应该有两个特征:(1)拥有比较稳定的表现媒介和技术;(2)建立了比较规范的艺术法则来指导创作。从这两个方面来看，游戏都没有达到。游戏还不是一种成熟的艺术形式。

艺术形式的三个阶段

一般来说，一个新的艺术形式从被发掘出来到成熟，要经历三个阶段(如下表):

处于第二阶段的游戏,它的第三阶段该是怎样呢?

游戏目前应该属于第二阶段，也就是说游戏是一个崭新的艺术形式，虽然经过20年左右的发展，但其内在规律和法则都没有很好的归纳和总结，也没有能够用来指导开发的范式。更通俗的比喻:大学里有电影系，系里的学生经过系统的学习电影理论后，如果能够基本掌握并执行那些法则和范式，那么他们拍的电影大概不会太差。(当然真正的高手和平庸之辈的区别是高手并不是完全遵循范式,而是知道在什么地方什么程度上打破常规。)而游戏显然没有这样的理论指导,产生的“产品”质量也毫无保障。

如果我们再看看和游戏关系密切的动画片的历史，我们可以看到：早期二十年代左右的动画片，由于制片人对动画片独特的规律认识肤浅或者根本没有，因此动画片极为粗糙和随意。对现实观察不够，又没有理论指导，于是出现以下情况:为了使动画人物的手从一处移到另一处，胳膊只能做得橡皮筋一样“伸缩自如”。即使那时迪斯尼所做的著名的《汽船威利》,也还不能超越时代的局限。而到了三四十年代，迪斯尼公司众多高手在十几年艰难探索之后，终于集大成地发展出所谓美国经典动画理论，包括八条左右黄金法则，如挤压与拉抻(Stretch and Squash),跟进运动(Second Movement)，期待(Anticipation)，慢始慢终(Slow－in and Slow－out)。这几条黄金法则,成为了全世界动画片制作人的金科玉律,放之四海而皆准。从此,动画片进入了崭新的时代，成为了有正确理论指导的成熟的艺术形式。半个世纪过去了，几乎没有一部美国动画片不遵循这些准则。即使是最新的全三维动画片《玩具总动员》和《玩具总动员2》,虽然使用三维技术和图象，但动画方面还是遵循经典动画法则，没有越雷池一步。反观游戏，迄今为止没有任何理论来指导其开发,对其本身规律认识也极为不足。

游戏诞生也差不多20年了,这应该说也不算短了。游戏是否能出现类似于四十年代动画片的理论大成熟，但目前来看，这种理论上的成熟还缺乏必要的条件。前面说过我们处于变革的前夜,对游戏理论来说,我们目前还不知何时天将破晓。我们并不知道游戏的第三阶段将是什么样的!

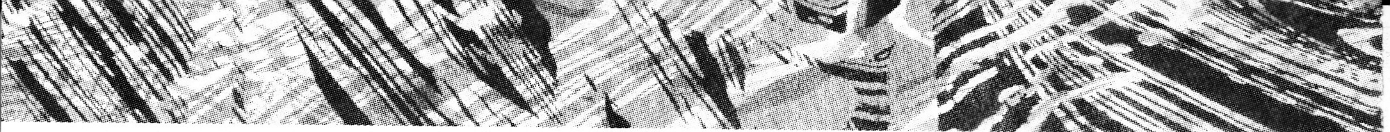
阻碍游戏成熟的重要因素

游戏的技术层面太不稳定，是艺术理论和法则无法确定的一个重要原因。如果一门艺术形式的技术层面不断剧烈变化的话，产生稳定的指导理论是不可能的。我们看其他艺术形式，如绘画音乐等，其工具和媒介都相对稳定，几百年前人们使的画笔画布透视原理,用的钢琴五线谱对位法,到现在改变不大。但游戏就不一样，从最早街机上的黑白矢量图象技术，到8位机的字符型活动块,到PC早期的CGA/EGA色彩表,到32位机的三维实时图象。几乎每隔几年就大变样一次，而前一阶段积累的技术基本被完全推翻，经验基本不适用于新的条件。这一切都使得总结游戏制作理论难上加难。

虽然前面所说的难度那么大，但目前人们普遍认为出现了一丝曙光。人们现在基本同意游戏将向两个极端发展。也就是有两个潮流:一个是搞所谓纯粹的游戏,以TETRIS为代表;另一类是走复杂化的拟真化的道路。后一类为现在的主流。

游戏发展至今，很多东西都已经被抛弃了，象横卷轴ACT等。但有一些小游戏却显示出顽强的生命力，长盛不衰，象

		电影	游戏
第一阶段:新奇阶段	新的艺术形式被发掘出来，人们不知道能用它来干什么，因此用它来试各种东西。	最早的电影《火车进站》,《工厂大门》。发明家们扛着电影摄像机满大街跑，拍摄各种片段,自己也不知道要干什么。	“发明家”的时代，各种各样的新奇的想法，游戏开发处于乱战和蛮荒状态,探索虽然很多,但大部分经不起时间的考验。
第二阶段:模仿阶段	新的艺术形式被发现可以帮助老的艺术形式解决问题，或者可以模仿老的艺术形式。	电影导演们发现可以把歌剧什么的拍下来,使得没有去歌剧院的人也能看了。但对电影的本身的艺术规律和特性还不了解,没有剪辑,没有镜头技术。观众看电影就跟坐在剧场看歌剧一样,视点从来不变。	在前一个阶段的基础上，游戏类型（GENRE）开始归纳形成,如RPG,SLG等。所有的类型都基于对现实世界的模仿，既模仿表象（通过三维技术，产生可乱真的模型),也模拟现实中的行为，如射击，策略,甚至人生过程。
第三阶段:成熟阶段	新的艺术形式发展出自己独特的艺术法则，体现了自己独特的优点。	电影导演们终于“发现”了电影的独特规律和能力，发现了电影可以通过剪辑产生时间和空间的跳跃,(关于如何偶然发现电影剪辑技术就流传着各种各样的小故事）可以运用镜头技术，观众再也不象坐在一个固定的地方看歌剧了，而是可以远景/近景/特写/甚至360度环绕一周。电影终于成为了一种独立的成熟的艺术形式了。	?



TETRIS(俄罗斯方块)和PACMAN(吃豆)。其特点是图象简单,规则明了,变化多端。进入32位机时代后,人们也曾一厢情愿地将其复杂化,将其3D化,引入更复杂的规则等。但这些尝试无一成功,即使是任天堂自己做的TETRIS变种也是毫无例外地遭到惨败。这一切促使人们思索这种游戏得以成功的关键不是在外表,而是在游戏规则上。这种类型的游戏可看做与传统棋牌同类,它们都是规则简单易懂,但同时玩起来变化无穷。而游戏的另一个极端是采用三维图象,做得象真人一样,并模拟物理世界构造出复杂的虚拟世界和响应的法则。新一代的PS2和DC上的大多数游戏就体现这种趋势。

这两种极端,象前一种,是比较容易研究其规律的。而后一种,由于和技术发展息息相关,变化莫测。但其发展总会走到一种饱和状态。分辨率高到一定程度,人眼也就分辨不出来了;POLYGON数多到一定程度,再多无益。模拟物理世界总是有个尽头。就象传统油画,对透视原理,色彩关系,外光的研究达到完全成熟,油画画得跟真的一样了,也就达到饱和了。也就是说,将来会有一个相对稳定的时期,技术层面相对地稳定,不象现在那么动荡不安。而那个相对稳定的时期,则是总结创作规律和法则的黄金时间。游戏的成熟,可能要等到那个时期之后。

变革必然带来的机遇,不成熟恰恰暗示着创新的机会

变革必然带来机遇,游戏理论的不成熟恰恰也暗示着无限的机会。谁能象迪斯尼那样集大成地总结归纳出游戏的特有的理论和法则,谁就能把握住商机,在越来越激烈的市场竞争中立于不败之地,甚至象迪斯尼公司一样形成一定程度的垄断。

3.创新从何而来

所谓变革,也就是要创新。而目前游戏界,可以说——

COPY之风盛行

毋庸讳言,目前游戏界COPY之风盛行,而中国尤甚。如何创新,创新从何而来,的确值得人们深思。在游戏史上出现的几个开风气之先的游戏,如DOOM,DUNE,它们每一个都创建了一个崭新的游戏类型(GENRE)。其开发者或公司也都风光一时。但一旦他们作出了新东西,马上成千上万的人们去COPY他们的思路,克隆出种种相似的产品来。偷工减料,不思进取,不去努力思考为什么别人能作出崭新的创造,而只是COPY别人的皮毛。真正愿意创新并且有能力创新的公司和制作人,真是少之又少。

如何创新

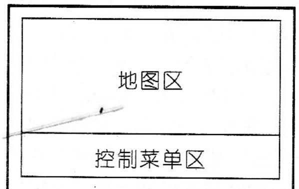
另一方面,许多人都希望能创造出自己独特的东西来。但如何创新确实是个大问题。单单靠拿着一张纸和一支笔在计算机桌前枯坐是无法产生新奇的想法的,玩过成千上百个游戏后也会觉得似乎别人把该做的都做了,什么都约定俗成了,如何创新呢?

前面所说的做出DOOM,DUNE的人或制作组。他们作出这样的成绩,主要是靠直觉。也就是说,他们并没有理论的指导。但这是否意味着我们都无须理论的指导呢?不否认这世界上某些人确实有天份,凡事凭感觉,搞东西靠直觉,搞出东西来后还令人赞叹不已,以为匪夷所思。但对我们大部分人,也许我们IQ没有那么高,也许我们的创造力不是那么强,也许我们没有白日做梦的天赋,那么是否我们就不能创新了呢?不是的。创新可以是一种方法,一种过程,一种在理论指导下有意识地优化的过程。所谓两条腿走路,就是一方面依靠直觉和灵感,另一方面更重要的是在理论的指导下在做局部创新。

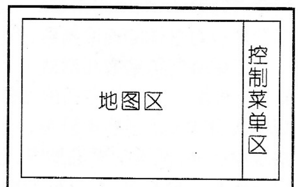
所谓理论指导,对游戏来说,其根基实际有三:行为科学/心理学,计算机科学,视觉艺术。我们已经知道现在的游戏制作人员要求要有一定的电影/动画修养,至于计算机技术就更不用提了。但那些只是在应用层面上。说到创新,则需要游戏制作人员不仅知道现在在用什么东西,现在其他公司在做什么,而且要知道目前计算机领域和行为科学/心理学的研究发展,有什么新奇的想法提出来,是否能够借鉴到游戏中。特别值得注意和有意思的是:那些搞计算机研究的,他们并不关心应用(在美国是这样,也许和中国片面侧重应用和强调经济效益不同),他们可以发挥自己的想象,思路天马行空,超越现在的市场和应用,因此做出的东西很前卫,是真正的具有创造性和前瞻性的。当你读他们的论文时,是会觉得一股股清新的空气扑面而来,许多东西前所未闻。而这正是游戏开发者最梦寐以求的创新源泉啊。而对行为科学和心理学,长期以来不仅是游戏制作人们对此毫无所知,一般计算机工作者也所知甚少。拜人机交互(HCI)研究越来越火之福,目前人们开始认识到要让计算机好用,必须研究行为科学和心理学。这方面的研究也比较活跃起来,有很多可以借鉴的东西。当然,这么说太抽象了,让我们来举一个例子。看看理论和基础研究是如何指导局部创新的。

一个简单的例子——理论和基础研究是如何指导创新的

这个例子是有关即时策略型游戏的。目前的此类游戏,象帝国时代,C&C等。其用户界面的设计都大同小异,如下图。当然这种设计也是一开始某某人第一个搞出来后,大家觉得不错就一窝蜂地照抄了。最后大家都用这种设计,也没工夫理会初始的设计是否是最优的,还有没有创新的余地了。那么这种设计是否是最好的设计呢?这种设计有什么问题吗?



帝国时代的用户界面

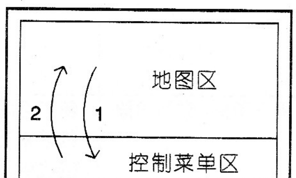


C&C的用户界面

虽然这种界面目前广泛使用,在其他非游戏类的软件中也很常见。实际上,这种用户界面设计是有严重的问题的,而且是有很大的改进余地的。然而如何发现问题呢?如果不能发现问题,就根本谈不上改进和创新了。

遵循计算机人机交互学的方法,对一个用户界面,要评价它的优劣,找出它存在的问题。首先要研究用户是怎么用它的,也就是说,研究用户的行为模式。第二步,在找出最典型最主要的行为模式后,看瓶颈出在什么地方,什么地方的问题影响了操作效率,什么地方是让用户感到最麻烦最累的。第三步,使用一些行为科学和心理学的原理来评估这些问题严重到什么地步。第四步,看看计算机领域最新的研究成果中哪些是和这些问题有关的,是否可以借鉴。最后,应用最新的研究成果,提出一个新的解决方案。这个方案有可能是前人所未尝提出的全新的概念。

因此首先我们研究玩家的行为模式:象帝国时代,玩家所做最多的,是移动鼠标到控制菜单区,按键选一个建筑,移动鼠标回到地图区,在适当的位置,按键"放下"建筑。如图中虚线所示。



玩家在玩帝国时代时做得最多的事:将鼠标从地图区移到控制菜单区(1),选择建筑,再将鼠标从控制菜单区移动回地图区(2),"放下建筑"

这种行为实际上是一种设备切换,也就是在屏幕上不同功能的区域之间来回往复移动,在

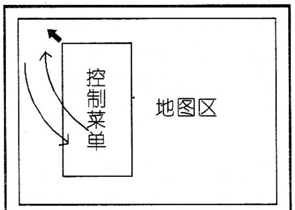
计算机操作中实际是相当普遍的。在我们上网时，用Netscape浏览网页时，也是在网页显示区域和浏览器右侧滚动条之间来回切换。

这种切换实际上是一种无用功，因为移动本身并不达成直接效果。而且人机工程研究显示设备切换费时费力，造成肌肉紧张。使用鼠标进行长时间重复性的这种运动，对肌肉的劳损程度比单纯打字要大得多，因为是单一肌肉群长期受力。

在人机交互领域专门有一个定律是有关这种设备切换行为的：费茨定律（Fitts' Law）。这个定律的数学公式这里就不写了。具体到计算机用户界面，它所说的中心内容是：如果要让用户从屏幕上移动鼠标到一个按钮（Button）上并按下，其所需的时间和初始位置到目的地的距离成正比，和目标按钮的大小成反比。所需时间越长，肌肉越紧张，用户越疲劳。

应用这个定理，我们看到，如果我们希望减轻用户负担。我们应按缩短距离，加大菜单。对上图，就是缩短虚线1和2的长度。但如何做呢？

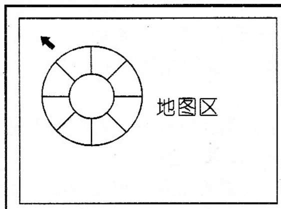
针对这个问题，微软搞出了新型鼠标，在按键中间加了滑动钮，这样在浏览网络时就不用来回切换了。这是微软的解决方案，是用硬件解决问题，费茨定律中距离变成0了，真是一劳永逸。但我们要从纯软件方面解决问题呢？有的聪明的读者会马上说出“使用弹出式菜单”。对，弹出式菜单不失为一个好办法。使用弹出式菜单后，用户的行为变成：在地图上直接按右键，弹出菜单，移动很短的距离到菜单上，选建筑，再移动很短的距离回到地图，放下建筑。这样一来，缩短了设备切换的距离，方便了用户。使用弹出式菜单的另一个好处是，整个屏幕可以都用做地图了，没有乱七八糟的菜单和零碎装饰，这样更容易使玩家造成置入感（Immersion）。所谓置入感，就是指减少干扰，使用户（观众）的注意力集中于最主要的内容，造成置身于其中的假象。电影院放电影时要熄灯就是这个道理。在一片黑暗中，只有银幕上的影像，观众的注意力完全集中到它上面。设想银幕上如果有一角广告，在电影放映时从来不变，那该是多么讨厌的事啊，谁还能看得下电影呢。没有了固定的菜单区域，地图可以更大，整屏都是虚拟的游戏世界了，玩家应该可以更有置入感。



使用弹出式菜单，“指哪打哪”，只需在地图上按鼠标右键，菜单弹出，移动很小的距离选择建筑，然后放到地图上，省时省力。

但弹出式菜单是否就是最好的解决方案了吗？还有没有更新奇大胆的想法？也许我们本身的能力没有可能提出更好的方案。但计算机研究方面有很多论文可以借鉴，其中说不定有更大胆的发明。有一篇论文提出了饼状菜单的概念：就是将长方形的弹出菜单改成饼状，这样一来更紧凑，而且从费茨定理角度分析是最优的，距离最短，需要的定位精确度最低，用户最容易操作（其数学证明略去）。

从前面的例子，我们看出：确实，理论和其他人的研究可以帮助我们提出一些新奇的想法，搞一些创新，起码是局部创新。象饼状菜单，在游戏中几乎还没有人使用。当然，能否成功还要经过实际用户的考验。但起码我们能够创新了，起码我们能够提出别人所没有提出的新想法，新概念。这是最重要的！如果总是跟在别人屁股后头，别人做什么我们就做什么，我们永远没有出头之日啊。



饼状菜单，更紧凑，效率更高。

还有更大胆的想法，如在地图漫游这个问题上，帝国时代的办法是当玩家把鼠标移到屏幕边上后整个地图开始移动。实际上这也是个设备切换，在美国施乐（XEROX）公司的研究中心，研究人员提出了双手操纵的概念可以解决这个问题。他们认为：人们习惯使用两只手共同工作。象写东西时，左手扶住纸，进行精确度不高的定位和移动；右手写字，从事复杂精确的工作。而用电脑时，只用右手鼠标，却要做两只手的工作，负担过重。他们开发出了一套软件系统，左手配备一个跟踪球，进行定位和移动，右手使用传统鼠标，进行主要的工作。经过用户测试发现，用户非常喜欢这种配置。由于双手可“并行”同时工作，效率也大大提高。如果用这种概念来改进帝国时代，则我们可以配备一个左手跟踪球，玩家需要移动地图时，只需转动跟踪球，当地图移动到适当位置时，右手鼠标可迅速在地图的合适地方建造各式建筑或选择军队，无须再移动到屏幕边沿移动地图，再返回地图。至于左手为什么用跟踪球而不用鼠标，则也有讲究，此不赘述。



跟踪球

以上设想，在软件上实现是不难的，而跟踪球也并不是奢侈玩艺儿，到处都有。一旦加上这个功能，诸位网战大侠估计是如虎添翼了吧。可以设想，如果拥有此种双手操纵＋饼状菜单系统的玩家，在网络对战时，比使用单一鼠标和旧的用户界面的玩家，效率提高起码数倍，反应更快，少做了不少无用功，也不易疲劳并造成肌肉拉伸损伤，应该较容易获得对战的胜利。而这胜利要归功于照顾到玩家的体现了人机和谐的界面设计。

游戏开发者应该扩展视野

通过例子，我们可以看到：理论和他人的科学研究，对游戏来说，并不是可有可无的东西，也不是虚无缥缈高深莫测的东西，而是可以帮助我们创新的工具。很多领域，象行为科学心理学的知识，对游戏开发实际上大有裨益。例如，CW（COGNITIVE WALKTHROUGH）方法，就是研究人是如何探索未知世界的，即通过初始目标→尝试→反馈→修正目标一系列活动来探索未知的世界。这个过程，正和玩家玩游戏的过程一样。CW方法提供了简单有效的方法来测试初始设计是否能被用户理解和接受。它其实可以用来帮游戏设计者们测试自己游戏的概念设计是否合理，是否难度太大无法接受，是否能够被玩家理解，设计者所期待看到的效果和游戏者所理解的目的之间是否一致。

另外各种学术会议，如SIGGRAPH（计算机图形学），SICHI（人机交互），UIST（用户界面/软件）上各种论文都很有用处。对各种会议论文，不求甚解，但要了解新的思想和概念。象前面说的双手操纵系统的概念，就是在UIST会议上宣读的论文。其他各种新奇而古怪的想法在论文中可以说比比皆是，如何将它们应用到游戏中，是游戏开发者的任务了。

既然游戏已经发展到这一步，面临着变革。处于变革时代的我们，也必须突破本行业的局限，将眼光放远，延伸到多个领域，吸收有用的“营养”，才能作出前瞻性的工作。而对于中国游戏业来说，总是跟在别人后面也不是个事，创新才能把握机会，才能摆脱落后的局面。这就是新的MILLENNIUM带给我们的机会和挑战。

编者按：对于我们这些酷爱电玩的人来说，游戏可以说是生命的全部，任何企图对游戏进行诋毁的人，都会遭到我们坚决地打击。然而我们还缺少真正的游戏理论做后盾，并不能完全彻底地击垮异见份子，人家还是不懈于电玩，对电玩的成见无法改变。看过上面的文章后，长期以来萦绕在我脑中无法解开的疑问得到一定程度的化解。这个问题就是电玩在世界娱乐业中到底处于什么地位。而如果想获得较高的地位，就需要我们进一步研究和总结电玩的理论，让别人也能认识这个事物。

责编/北尤

游戏业的战争

——PS的明与暗 任天堂的大误算（上）

文 马场宏尚（日）
译 刘飞扬



上期说道，任天堂在新机种开发合作中，突施毒计暗算了事先毫无戒备的伙伴SONY，埋下了仇恨的种子。继而任天堂的傲慢态度终使双方的敌意公开化。然而受到侮辱的SONY却非等闲之辈，它厉兵秣马、积极备战，准备与任天堂一决雌雄。

本期将为读者讲述这次游戏战争初期的故事。当年游戏机业群雄并起，各家大公司互不相让，纷纷打出自己的品牌机种，试图与各路诸强一争高下。最先挑起主机商战的是日本的著名电器公司松下。由于它固守传统的事业部体制，在价格和软件策略上出现失误，很快败下阵来。实力雄厚的SONY重整旗鼓，积极备战。它吸取了上次遭人暗算的教训和松下旧体制的前车之鉴，成立了一个独立于本部的新公司SCEI(索尼电脑娱乐公司)，承担新一代主机的开发项目。堂堂SONY公司岂是甘于制作兼容机从而受制于人之辈，这次要推出自己的品牌，信心十足地向任天堂的霸主地位发起挑战。

☆点燃游戏机战争导火索的松下的失败

1994年3月11日。

第三次游戏机战争的导火索由一个谁也没有想到的企业点燃的，这便是日本家电业的巨人——松下电器产业公司。松下电器推出了3DO“REAL”。

一位曾参与3DO计划的松下电器的职员告诉我：“由于我们公司的体制”是事业部制，所以计划的实施只能半途而废。最终，负责3DO计划的松下交互事业部被取消了。在大松下取消事业部可以说是特例中的特例，即便像灯泡、熨斗等被认为是很“古老”的商品，相应的事业部也没有取消，而是以新型电灯和无线熨斗等形式复活了。

松下内部的原3DO计划的成员现在大多已离开了公司。他们由于参与了游戏这一高风险、多变动的行业，从而不幸成了牺牲品。

事业部制是战后松下首先采用并取得了成功的，其它很多企业也都模仿松下相继采用了这一制度。它的最大特点是一个部门像一个公司一样独立运作经营，这样可以让出相当一部分的权限，到目前是一个非常有效的机制。不过，各事业部也被套上了一些枷锁。为了防止可能出现的权力滥用等不正当行为，总社向每一个事业部都派遣总社经理部门直属的“经理部员”。这样以来，就导致各部只被允许做出一些“常识性”的判断。

价格是第一个问题。借某游戏设计师的话就是“到底不过是卖家电的”。最初的预定售价为七百美元，而这正是家电公司偏爱的价格。新产品“一台低于一千美元的话就可以在家庭普及”这一神话在家电界可以说是一个常识。

设备中最高价的CD－ROM驱动器在当时售价约为一百美元，再加上CPU、手柄及机箱，以及开发费、流通费、利润等，七百美元可以说也不完全是漫天要价。现在DVD的建议零售价也在七百美元左右。

松下指出：“我们认为游戏机、电脑、多媒体是各自不同的商业领域。”但是，多媒体的核心只有游戏。“扩张性”等让人一头雾水的性能即便能作为附加价值，也绝不是卖点。

以事业部为主体的运作方式和必须首先考虑与其它商品的平衡性的“松下流”观念，对游戏机这种赌博性很高的商品是不适用的。

☆3DO导致软件公司堕落？

尽管3DO点燃了次世代机战争的导火线，但已“不战而败”了。给人的印象是“自己就栽了”。

这里的主要原因在于最初价格政策的错误和未能开发出有魅力的软件。借用山内社长的话就是：“没有消费者为了硬件而购买游戏机，都是想玩软件才买的。”

当然，松下也考虑到了软件这一点，不仅如此，还投入了连当时的任天堂和世嘉都无法相比的顶级开发设备。但是光这是不够的。正像人们所说的，必须有一盘“让人从心底想玩”的游戏，只要这样一个好的开端是不成问题的，紧接着，其它软件公司也就会相继开发一些“畅销”软件。有了这样的良性循环，可以说主机就成功了。

让玩家从心里想玩的游戏称为“Killer type”，而在3DO计划中没有发现拥有这种吸引力的软件。3DO把宝押到了《侏罗纪公园》和《チキチキマシン》上，但是看一看游戏界的现状就可以知道，凡是根据电影和小说改编的软件，除了一点“轰动效应”之外，没有什么真正的大作。而《チキチキマシン》更是由于经验不足而一再推迟发售。

也许，松下应当从一开始就和NAMCO等“对任天堂心怀不满”的大软件公司联手吧。

正如松下电器指出的那样，“3DO的计算、绘图速度是现在的16位机的50倍，游戏动画更加流畅、真实，这就是‘REAL’这一名称的由来”。可以看出，松下确实为了这台主机费了一番功夫，但总给人一种过分考虑“多媒体的扩展性”的印象。

作为一种消费性商品，在限定的价格中把钱投到何处是关键问题，太贪多贪全的话反而会导致一无是处。如果当初3DO不为“多媒体”这一名称所束缚，而是将其游戏化，让人在玩游戏时感觉“太棒了!”，那么情形可能就大不一样了。这个也要那个也不肯放弃，终于导致性能高不成低不就，无法“使画面高速运动”。

下面也是山内社长的话。

“什么才叫做好的硬件呢？必须是能让软件设计者在看到画面的瞬间激动得颤抖不已，燃起其设计欲望的硬件。”

当初的FC正是这样。哈德森的经营者工藤兄弟在百货店看到FC后，毫不犹豫地决定将公司的所有资产投入软件开发中。据说当时哈德森的金库里只剩下几枚十日元的硬货了。

3DO 既不具备能刺激设计者的高性能，也无法使挑剔的玩家感动。给人的第一印象既已不好，“第三方”也就没有给 3DO 提供什么像样的软件。别说“分担一半设计费”了，松下电器除了找到有实力的“第三方”并全额出资企画、制作以外，那时已没有其他的方法了。

我知道那一时期的松下 3DO 事业部（正式名应为交互式媒体事业部）上下一心拼命地工作，但下面介绍的情况的却也是事实（虽然很残酷）。

在某媒体技术相关人员的聚会上，刚为 3DO 开发完软件的某软件公司的社长是这么说的：“绝对不能与 3DO 的软件沾上一点关系。”他的理由是“公司会堕落的”。因为“给 3DO 开发软件条件又好又不用担风险，这样就失去了拼命努力的精神和创作大作的欲望”。尽管他也是半开玩笑，但从这些话我们也明白了 3DO 之所以没有“必杀软件”的原因。

☆打倒任天堂——竞争对手的攻击开始了

同年 11 月 22 日，当 3DO 还在苦战的时候，万众瞩目的土星登场了。

第二天，作为 PC－E 后继机种的 PC－FX 也开始发售。同时，它也可以用于电脑的 best seller 98 系列的周边配件。此前，某电脑销售公司的干部用调侃的口吻预言：“NEC 将要推出一个非常有趣的机器，只能玩美少女游戏软件。”最后看来，他的话是完全正确的。

同年 12 月 3 日，传闻中的“索尼 · 游戏站”终于真正开始了发售活动。

在美国，和世嘉的“创世纪”（MDCD）齐名的“美洲虎”也于 8 日在日本登陆了。作为全世界第一台登上游戏业舞台的 64 位机，它的出现颇受注目。

☆索尼的学费没白花

索尼电脑娱乐公司（SCEI）正式成立是在 93 年的 11 月 16 日。最初的 SCEI 并没有像人们想像的那样，利用索尼的技术和名字来“靠游戏赚一笔”。

正像我们看到的那样，和松下电器不同，索尼与游戏机早已结下了不解之缘。在受挫的第一次“PS”计划中，索尼已经交了一大笔学费。

在索尼公司里，最早把目光投向游戏的人是发明丸山疫苗的丸山博士的儿子丸山雄茂。早在八十年代中期，丸山就已是进行游戏开发的 CBS 索尼（现 SME）中的一员——文艺索尼的音乐导演了。丸山对游戏软件感兴趣源于他有一次从百货店获得的赠品，一台 FC。从那以后，文艺索尼就成为了任天堂的“第三方”，并使用索尼旗下的 TMN（小室哲哉当时创立的摇滚乐队）制作了游戏软件。由于 TMN 的人气，软件也创纪录地卖了二十万份。但是从那以后却一直在走下坡路。

在文艺索尼的带动下，SME 也相继推出了一些游戏作品，但结果却总不尽如人意。这主要是由于当时游戏的主要购买层是十多岁的少年，而 SME 的作品距这一年龄层的口味有一定距离。

在另一方面，索尼在技术方面也有了划时代意义的发明。索尼信息处理研究所开发出了能对图像进行数字化处理，使其一部分扩大、缩小，或同时变化的新技术，并将其提供给了电视台。自然地，不仅作为放送手段，能否将其应用于市场销售的商品中这一想法也相应地诞生了。最适合的，当然就是“游戏机”了。

这一技术的开发小组的组长就是现 SCEI 的开发负责人久多良木健。当时，他还不到 30 岁。

于是，就出现了我们在上一章看到的：索尼有了利用 CD－ROM 技术开发游戏机的机遇。最终，在与任天堂的合作这一机遇也失去了方向性。

☆再次进军游戏界：索尼胜券在握

“PS”计划一度失败。但是，索尼并未因此而放弃。“我们不做任天堂的兼容机，做索尼自己的游戏机不就行了。”发明了超任的缩放技术并成为“PS”计划中心力量的信息处理研究所年轻的久多良木和他的同伴们是这么想的。尽管他们因“PS”计划的中止而陷入了很困难的境地，但仍坚持邀请在文艺索尼负责游戏开发的丸山。

虽然丸山在游戏软件上也未获得成功，但他做的摇滚乐却大受欢迎，业绩超过了母公司 CBS 索尼，由此晋升为索尼音乐娱乐公司的专务。被久多良木的热情所感染，丸山也一起去说动索尼的 CEO（首席执行官）大贺典雄。面对丸山与久多良木，大贺也被他们所打动，对制作独立规格的游戏机说了“OK”。不过作为条件，必须“在索尼之外干”。

大贺自己就有着使 CBS 索尼在索尼总社以外获得大成功的经验。而且，因采取了“事业部制”而失败的松下 3DO 也是一个很好的反面教材。

所谓事业部制，就是指企业的各部“像一个独立的公司一样自主经营”。但是，由于怕它们滥用权力，各部的经理直属于总社。这种做法在公司开拓市场、扩大份额的时期能够保证大的方针不错，取得了很大的成功；但在需要果断决定的现在，事业部制可以说已有些落伍了。特别是像游戏这样具有“赌博性”的行业，更需要及时做出判断。

松下之所以无视超任的价格而制定了 3DO 的售价，还是由于“靠硬件赚钱”这一“常识”在作怪。然而松下没有想到，在游戏界甚至可以免费赠送硬件而单靠软件赚钱。土星和 PS 在发售时，高性能的 CPU 和 CD－ROM 驱动器的原价控制在了二百美元左右。3DO 的预售价为七百美元，算上原价、开发费，对于一种“家电产品”决不算是一个“过分”的价格。“事业部式”的想法极易被“卖电器的”所特有的思维模式所束缚。

不过，在“早上一睁眼就变成了个大款”的另一面，就是“起床后发现根本就卖不动”。这可能是软件、特别是游戏软件业特有的现象吧。

领到了“圣旨”后，久多良木就在丸山的协助下一步步地开展了准备工作。在索尼总社中也有表示支持久多良木、丸山联合军的人，他就是总社经营战略担当部的德中辉久。**（待续）**

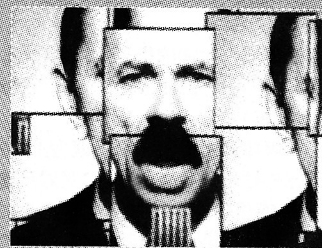


SONY 的 PLAY STATION 是无可争辩的次世代主机之王

STEPPING 精选集

跳舞流汗 身强体壮

由于该机台在中国大陆地区比较常见，所以大家对JALECO公司也慢慢熟悉起来。其实往前推还有一个体感气动筐体，好像是老式飞机的射击节目，也是该公司名作。不过自跳舞机流行以来，唯一敢跟科氏斗法的就是——JALECO！



PS2　厂商：JALECO　类型：跳舞　发售日：3月4日，CD光碟

街机厅大人气跳舞机，在家中的PS2上可以游玩

责编天师



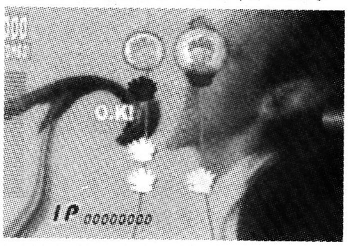
↑这是FREE STEP模式，相当于街机练习模式，只有一条线，体验用。



在STEPPING STAGE系列跳舞机上（目前日本的街机最新作为"3"），网罗了20世纪70～90年代的超火爆流行歌曲，这些曲目确实都非常好听。该系列的玩法非常简单，街机上共有三个屏幕，中间是个大的，可供观众们欣赏大明星们的精彩表演；两边分别是1P、2P的监视屏，踩踏指令全在上面。

PS2版无法使用三个屏幕，因此，如左图所示，变成了在一台电视上既可看到明星表演又有指令画面的形式。街机上面的红黄蓝三种圆形指令（本系列以此来区别于DDR的箭头指令），到PS2上则改为花瓣状。玩家在游戏中应尽量配合着节奏按照指令踏板，一定要将量表充满至合格线以上，方能过关。

PS2版收录了空前的26首歌曲，并将发售对应的控制器。



↑这是SHOW COLOR MODE，PS2版原创，白色花瓣快到指令重合处才显示出玩家需要踩踏的踏板颜色。

有名的艺术家多数参加！随名曲热舞！



←这是美国五人组后街男，红遍欧洲，全球唱片销售量达4000万张。



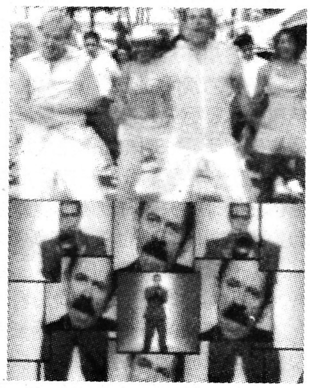
←STEPS乃奥地利五人组，特别会跳舞。

跳舞机，最重要的是歌曲好听，音效震撼。这次PS2版其实是街机1、2代的精选集，其中五首最著名歌曲当然被收录："5，6，7，8"，"THE GALAXY EXPRESS 999"，"LOVE'S GOD HOLD ON MY HEART"，SCATMAN"SKI－BA－BOP－BA－DOP－BOP"、"BABY ONE MORE TIME"、"LARGER THAN LIFE"。

喜爱流行音乐的读者可能已经知道上面这些歌曲的出处。在PS2版中，还收录了一种"CHALLENGE MODE"，继承了街机2代的系统，该模式下游戏难度随舞者的技巧水平而变。

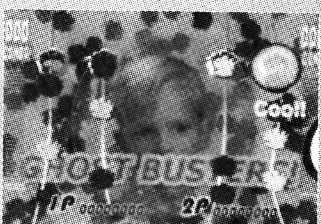


↑歌曲"999"现场表演。



↑PS2版有MOVIE MODE，专门欣赏街机大屏幕的画面。

●两块跳舞毯？

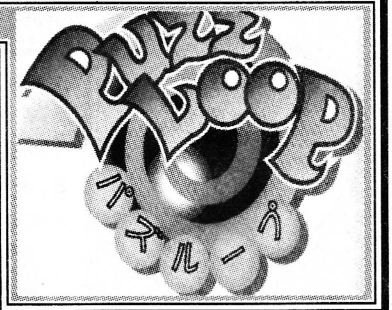


本作专用控制器与街机类似。上图是双打模式，如果在PS2上接上两块跳舞毯的话，需要耗费非常大的面积，虽然这样一来游戏的气氛将大大提高，但想来没有人会这样做，那样的话还不如去街机厅玩呢！双打时一般都使用手柄。

●我的问题是：刚买了9002，并花30元高价买一金手指光盘，我问BOSS密码，说是前面8个空一格后面4个，你刊秘技是B0FF0010 00000000。这便如何输入？BOSS曰"只要第1个输入B，后面4个就会加出来的"，我试了好几次也没有。（上海吴佳黎）

益智球

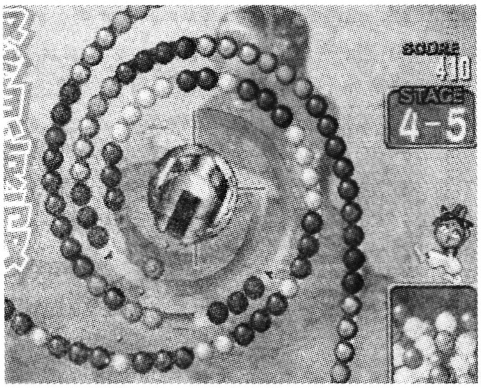
劈哩叭喇全部消去



玩腻了市面上那些"大作"，许多家用机玩家已返朴归真，去街机厅中寻找属于自己的那部分天空。因为街机厅中的游戏类型非常全面，体感机、音乐机、益智机正成为主打，这里要介绍的这款游戏，源自前一段时期热门的机型。

PS　厂商:CAPCOM　类型:PUZ　发售日:2000年3月16日

规则十分简单，街机厅中人人上手的游戏杀到PS

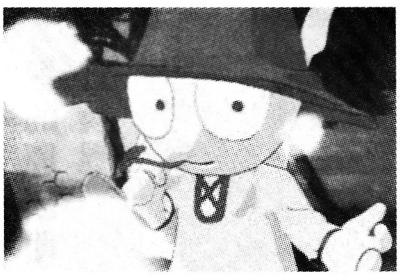


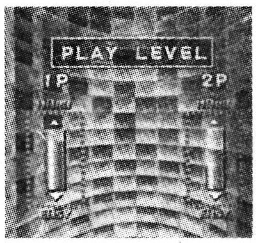
想必读者看到左图即可想见该游戏的玩法。画面上有两、三列由泡泡(或者说成宝石，反正就那些东西呗！)构成的"火车"，正转着圈儿向"终点"驶去。玩家则操纵画面中央圆心处的炮台，炮台一个接一个的制造泡泡弹，你就要根据自己炮弹的颜色去轰击"列车"上相应颜色的，这样一来，同色抵消。"列车"上被击中的部分抵消后，其前后的泡泡会自动衔接以保持运行，当然，衔接时的那段宝贵时间正是给玩家反击用的。玩家快被列车"挤死"时尤其能感觉到时间的"宝贵"。

同所有此类游戏相似，被抵消部分的两头若仍保持同色，即可形成COMBO抵消。所以玩家要眼观六路，迅速寻找那些可供连击的颜色，同时左手控制摇杆以瞄准泡泡弹的发射方向（甚至要考虑提前量），右手按键猛轰列车。由于列车不是一列，所以玩家必将忙得一蹋糊涂。

个性化的角色们追加动画，家用版更有多种模式

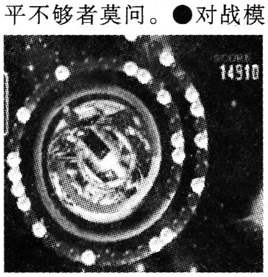




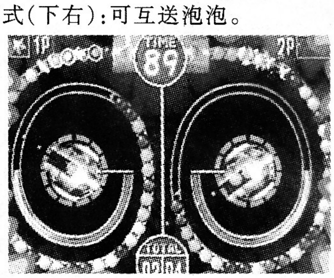


←双打时，像ZERO2格斗那般，两名玩家可以自行设定己方等级。

机厅此类游戏泛滥，版权问题不知归属。其他版本的游戏都能找到空档，将无用颜色的炮弹打到外边去，或是有特殊宝泡。而本作难度较高，5大关25小关，到了后面甚至三列泡泡一起上，因此要慎重出击。本作有三种模式：●普通模式。●高速模式（下图左）：最适于狙击COMBO，水平不够者莫问。●对战模式(下右)：可互送泡泡。



↑再简单的游戏，难起来也骇人。



↑双打时互相陷害最劲。

GB版 同日发卖！





→GB版如在彩机上使用，颜色感非常出色。

GB版本着可以在电车上游玩的特点，在游戏模式上做了改变，其中一种要求在时限内击破200个泡泡。

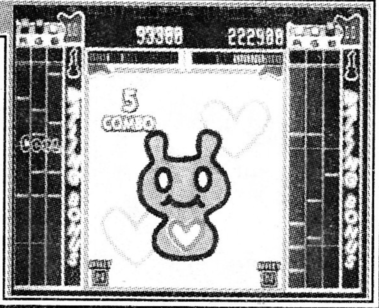
●我是北京九中关世楠，本人的DC乃中国大陆版，产品的出厂号(贴在包装盒上)与主机底部的完全一致。而主机型号是5010(印在盒上)，与主机底部的3010有异。我怀疑有诈。水货DC与正品有何区别，我这是什么？哥斯拉限定卡(内置小游戏并有橡胶玩具)是否能从主机上下载(转下页)…

热门吉他 2.混音版

吉他贝斯双管齐下

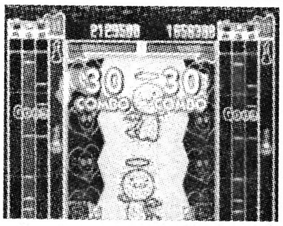
KONAMI 公司（该公司的正确中文译名应当是"科乐美"，请广大朋友们记清楚了，以免引发不必要的麻烦）的音乐游戏越做越多，品质越来越高，博得大众的一致好评。其中的吉他机，素来以高难度出名，这回再度移植 PS，可得好好一练。

PS 厂商：KONAMI 类型：音乐
发售日：2000 年 2 月 24 日



增加了许多新要素和原创歌曲的 PS 版令人耳目一新





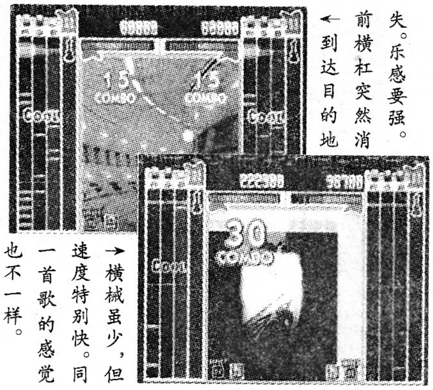
←以双打时主题相同。最后高分者为胜。

本系列第一弹的街机"GUITAR FREAKS"于去年夏天发售，并形成话题。这回的 PS 版是其续集"2ND MIX"为基础，收录了 40 首以上的曲子。当然也新增了许多及新模式。

■前作的模式：

前作中深受好评的模式当然要继续保留。两人同时游戏时有播放共同主题（这个"主题"是指横杠的规律）的"战斗模式"；而快要到达目的地前横杠突然消失的"隐藏模式"也还存在；另外还有横杠形式会起变化的"无规则"模式，将主题快速进行播放的"效率第一"模式；BGM 变快速度的"快速编辑"等。

这些模式可以像同前作那样，以互相搭配的方式游戏，想成为专业的玩家，非得痛下苦功磨炼指法不可。



←到达目的地前横杠突然消失。乐感要强。

→横械虽少，但速度特别快。同一首歌的感觉也不一样。

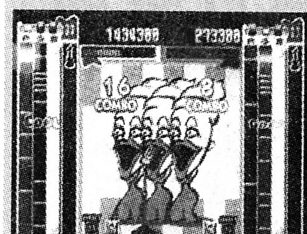
■新增加的模式：

这次共增加了 7 个模式。包括将前作的部分游戏内容稍作修改的，或提高游戏难易度、横杠中途消失等等模式，在这里玩家将可享受到完全不同以往的游戏乐趣。除了介绍的内容外，更有横杠配置采用不规则变化的超随机模式和以快速播放主题（即"乐谱"）的超级第一播放效率模式等呢！

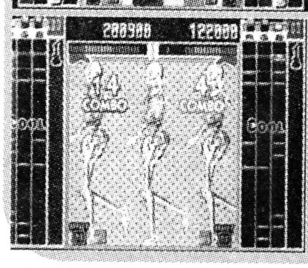
有很多新的原创曲登场喔！



↑日本超级吉他手野村义男创作了好几首曲子，也有节奏布鲁斯风格的素雅曲。



←这是「小可爱」模式，需要按的琴键只有两个。



←高难度的极限模式，看看画面就知道了。



●在"超极限模式"下，所有的曲子都是最高难度。被认为已经是普通人不可能过关的等级。很有挑战性，玩家若无弹吉他的功底，就只有看"专业"玩的份了。因为试也没戏，绝对没戏。

除了邀请条原友惠、野村义男等多位知名艺人的直接参与外，游戏制作者更是不惜代价地将筐体制作成豪华、气派状。另外，本作的街机版中有一个在一般状况下无法选曲的"DRUM MANIA"专用曲，PS 版可以直接选用。

只要能自我陶醉，
铭记热闹的节奏，
你就是优秀的吉他手！！

责编 天师

…（接上页）其他游戏？关于 DC 的用电，BOSS 们有三种说法：用 PS 电源即可；台制 100W；稳压器。挥泪买 DC，心疼又激动。扣首谢。　答：日本制造的 DC，有一种亚洲版，即不带网卡版，名曰 5010 型，但主机其实就是 3010，与日本同，仅仅是去除了网卡，你那是正版。会介绍哥斯拉 VMS 玩法。禁用 PS 电。

筋肉竞赛育成版

培养壮汉 别有情趣

在日本颇受欢迎的"筋肉大竞赛"第三弹登场了，听说还有 VOL. 1 和 VOL. 2 的储存资料。这个"育成版"号称是系列有史以来难度最高的竞技，目的就是要以称霸这个单元为目标，玩家要在三年当中培育角色，挑战每半年举行一次的 SASUKE。

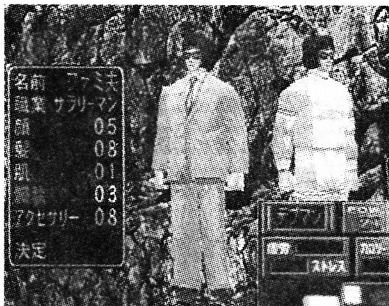
PS	厂商:KOANMI	类型:SLG
	发售日:2000 年 4 月 27 日	



责编天师

这次的"筋肉大竞赛"是属于育成 SLG 的游戏唷!

虽然这是个育成游戏，但是在挑战竞技的时候，和之前的系列一样，由玩家来操作。但是，若是没有好好地培育角色的话，还是无法将 SASUKE(即"筋肉大竞赛"的舞台)完成。



←游戏首先是从角色人物的塑造开始。在本作中，因为是 SASUKE，所以角色都是一般大众，总共有 6 种职业可共选择。

●一周里的流程:

在创造出角色人物后，游戏一开始居然是向 SASUKE 挑战的场景。但是，以初期的状态，是绝对没有可能将 SASUKE 给破关的。所以只有在今后每天的生活中，以称霸 SASUKE 为目标进行训练。

至于育成的部分，是以一个星期为单位来进行的，并分为星期一～三、四～六、星期日，共三个回合。而在每周开始选择食物的菜单时，要将那一周所要摄取的卡路里计算出来。之后在练习和工作中会消耗卡路里，周末时就会依据卡路里的过或不足来增减体重。



→在规定的回合里，就要完成相应的工作，否则在工作完成之前是不能进行身体练习的。

培育的过程中也要注意劳逸结合才行，然后就可……

●练习：在每个回合可以进行腹肌和俯卧撑练习以使状态提升。而在练习中，玩家可以执行和连打按钮，以及看准时机，按下按钮的操作，其结果会使能力的增加量有变化。



→练习动作时画面上会有亲切的提示。

●工作：在非假日进行。玩家要在公布的回合以内，消化掉一定的工作量。虽然玩家的职业有打工族和警备员等各种待业，但是，在那回合里所完成的工作量，却要由一个轮盘来决定。

●休养：进行练习和工作，疲劳和压力会持续增加。若是持续不休养的话，弄到要住院的情况也不是不可能发生。而休养有三种类型，每一种有着容易减轻疲劳等特征存在。

●器材设置：在自家设置器材，SASUKE 的实地练习就能够实现。实地练习可以作为正式上场时操作的练习，而且能力值的增加也很高。

●商店：星期日时，可以到商店买东西。包括了只要持有就可发挥效果的道具，以及使用后就可恢复疲劳的道具等。



←这人似乎是在家中休养，不知还有何方式?





游戏里所挑战的 SASUKE 完全再现了 99 年 10 月 15 日电视里所演出的最新路线。



↑也有如泰山跳跃般的复杂动作。

●天师，看到以前的"月华 2"成绩太平长(常)了！特将我们几个的成绩列举出来。骸(力)2276800，最高打出 33HIT，有人能超否。天野漂(力)2197000。生存模式，骸 42 人(力)，天野漂 43 人(力)。送：一条明(力)，跳 B＞站 C＞下上 C×2＞式神.六合。(哈尔滨新征路乐乐食杂店周永继)

世嘉 GT

自制房车 独此一台

GT 赛车不过是将普通品牌的小轿车费力改装成一辆能够参加比赛并夺取胜利的车辆。游戏时玩家也可从提升赛车性能的过程中获得乐趣。这种"赛车"游戏都还向汽车厂家取得了授权。本期想介绍一下独创赛车的取得法。

DC 厂商:SEGA 类型:RAC 发售日:2000 年 2 月 17 日

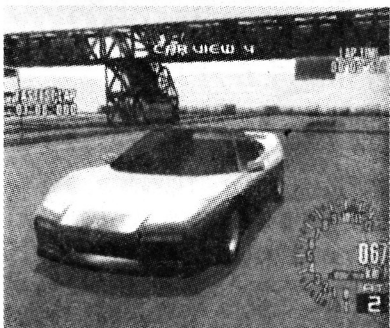
Sega GT Homologation Special

责编天师



●"环境反射"贴图

图中赛车的车身侧面就用到了此项机能。虽然 DC 的表现不像 PS2 那般夸张,但确实是使用了。"莎木"中的"哈雷"摩托车也有用到。这极大地丰富了玩家的视觉效果。



这应当是「爱达」的 NSX 了。

■车辆的调整

游戏中不但能对市售车进行调整,对独创车也可以哦!一番调整后,车辆的性能将变得更强!

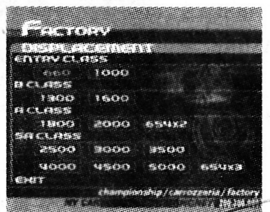
在进行独创车种的制作时,经由各种登场零件的组合可以创造出 250 万种车型,就算这样,仍然可能对独创车进行调整。这么一来,如果加上更换和调整的组合数,则整个可能的组合数成了一个天文数字。

游戏中某些比赛只能由独创车参赛,因此要想获得胜利,零件的更换和调整必须十分熟练。

如何才能创造一台"独创车种"?

制作"独创车种"的第一个阶段就是要设定引擎。引擎的组装非常费钱。

①决定排气量的大小:即汽缸容积。排气量大则功率和扭矩就大。你不可能在游戏开始就选择 5 升引擎,只能从 600 毫升玩起,因为没挣着钱。



游戏中要常和这种画面打交道。自制赛车或调整车辆时都要用到。

②决定引擎的类型:这里指的是汽缸排列的形状。有直列 L 型、以机轴为中心做 V 字排列的 V 型,还有水平对列型和旋转型,共 4 种。汽缸排列对性能有很大的影响,应观察性能曲线慎重选择。

③决定过给器:就是使用涡轮增压等方法为达到增加引擎出力的目的而加装的东西。并非非加不可,玩家自可采用"自然吸气(NA)"。有的发动机就无法加装 TUBRO。

④决定引擎的放置位置:底盘上的何处放置引擎呢?有前、中、后三种。前置操纵不佳,中置平衡感好,后置则只有保时捷等极少数车种采用,易转向过头。

⑤决定驱动轮的位置:显然,有前驱、后驱和全轮驱动 3 种形式。结合引擎的安放位置,则又衍生出 N 种操作特性。但前轮驱动则因为前轮必须要同时负起操纵和驱动的责任,所以在过载的情况下容易转向不足。

⑥决定车身的样式:车身共有 23 + α 种,一旦车身改变,其他像左右轮距、前后轮距以及变速器等要素也都会产生变化,这也是个重要要素。

⑦决定车子的外观:这完全是个人喜好,不关性能问题。因此,可给车子加上增强动感的花边。

⑧进行上色:独创车种的制作接近尾声。颜色有 5 种,但无法给车子制成双色调。

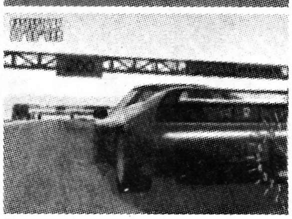
⑨输入名字:最后为这台车取个名字,则大功告成!

扭矩至上的"04"、"0 千"项目竞技



游戏中的比赛模式倒是有不少,但值得注意的是这 04、0 千。前者走行 400 米,舞台是工场地带的直线,昏暗的天空,使得比赛气氛显得异常紧张;后者则 1 公里内看谁的速度快时间短,赛道是沙漠上的直线,唯一听得到的声响就是发动机的轰鸣声。

这种比赛,一个微小的失误就会导致失败。而胜利后自己的车将变为敌车,你还得"自己打自己"。





●本人玩街机 99 格斗,LV6,打一币分数为 1710,不知可否封神?(福建省仙游县 街机留名 Z－H 的四栖人)/天语:我要去看你"仙游"。

●我是黑龙江的明水县的康奎平,合金弹头 2,4 级,5925820,单打/一币三人/60 秒。圆桌,中级难度,一币单打,666530。注意,难度与分数有关。

大神一郎奋斗记

樱花大战 旧梦重温

樱大战迷所熟悉的“歌谣秀”，即将在游戏中登场了。游戏中主要表现演的节目是在1999年夏天举行的“红蜥蜴”。为了让这次演出顺利成功，大神一郎（也就是玩家）必须和工作组的成员同心协力，通过重重难题的考验。

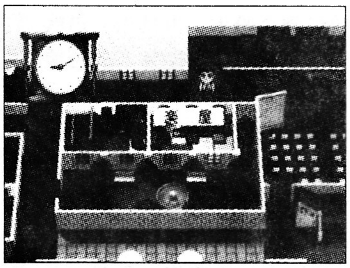
DC	厂商：世嘉	类型：ETC
	发售日：2000年2月24日	

大神一郎奮闘記

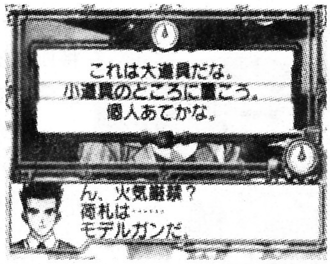
以大神一郎的视点来玩“樱大战歌谣秀”



←横山智佐等小姐一律在台上全情投入！



←在剧场里移动的时候，随时可以见到迷你游戏。



←对话保留着原作系统。

所谓“樱大战歌谣秀”，就是指“樱大战”的舞台秀公演，大神、樱……等人分别由担任游戏中各角色的配音演员的声优担纲演出，在舞台上载歌载舞。“红蜥蜴”是去年夏天举行的第3次公演，引起了许多FANS的关注。而DC版的本作就是以那一次公演的“红蜥蜴”为题材。游戏中更插入实际公演时的实摄影片，让那些没有观看现场演出的玩家，也有机会一饱眼福了。

责编天师

玩家游戏时，一样可以在剧场内自由移动，走到特定场所就会发生事件。在有限的时间内尽量多与同伴相遇，就可增加信赖。有些画面樱花迷一看就知道该发生什么事呢！与花组的同伴会话仍然是采用大家熟悉的LIPS系统，会话种类丰富。在故事的关键将穿插实摄的影片。

迷你游戏多姿多彩
实际体验大神的艰苦奋斗

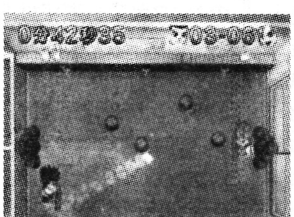


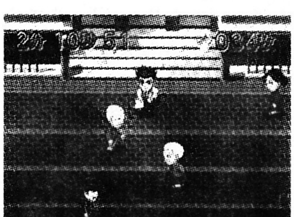
迷你游戏和系列其他作品中的相似，种类丰富而内容有趣，在各个场所都有出现。

●玛莉亚是以降魔战斗为主，玩家须操纵光武来将降魔一一击落，是个STG。

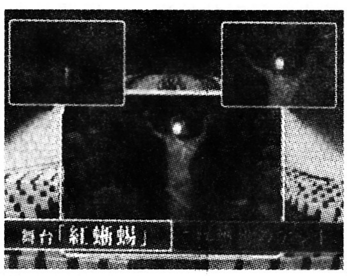
●下图左是浴室里的决斗。这是康娜的小游戏。由大神和康娜使用长拖板和肥皂来对战，只要用长拖板将肥皂打进对手后面的浴缸。可多加利用墙壁的反弹或干扰对手视线来进攻，游戏虽小，可战略性却一点不低。

●下图右则是大神向路人散发“红蜥蜴”公演传单的游戏。为保公演成功，大神站在帝国大剧场门口，每当有路人出现，玩家就要操纵大神上下移动。难点在于大神只能垂直移动。





导演换你做做看
编辑“红蜥蜴”公演的影片



可别小看这款游戏，它可拥有DC主机上第一个使用MULTI-STREAM再生机能的模式，这里玩家可以自己动手编辑游戏中穿插的“红蜥蜴”公演时的影片。编辑方法如左图，只要在同时显示的3个影像画面中，选择想要使用的即可。之后玩家所选择的影片影像就会自动串连起来，成为原创的影片。注意要以中间那个大画面为主进行编辑，由LR键选择想使用的画面，因为影片要不断播映，所以需要瞬间的判断力，真的像自己当了导演一样。

自己编辑出来的影片，可记录到VMS中保存起来，今后随时可叫出“红蜥蜴”观赏，下次就可做出更加精彩的影片了！



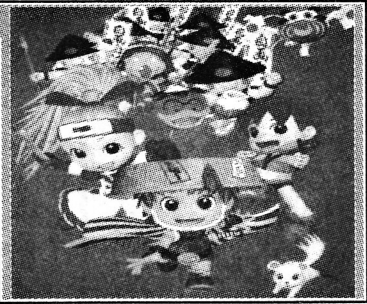
●祝龙哥耳朵好，天师掌好。我的PS玩“11人.最终版”时，有几次慢得像月球赛，这是怎么回事？我的7501买回395天了，假期每日累计约八小时工作，请问阳寿所剩尚多否？（郑州高星）/天语：你剥削机器，它反倒给你面子。

风来的西林2

西林还是那么滑稽

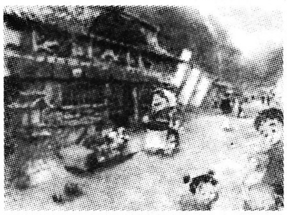
迷宫冒险RPG杰作，“风来的西林”的嫡传正宗续集情报终于公开，本任天堂N64版游戏的副标题是“鬼袭来！西林城！”。注意看右边的插图，西林左边的是女剑士，后面的是河童，右边是里克，都是玩家的伙伴！角色采用大头版。

N64 厂商:CHUNSOFT 类型:RPG 发售日:2000年春



主角是西林＆克巴，游戏画面发挥N64主机的三维机能



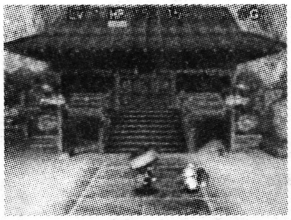


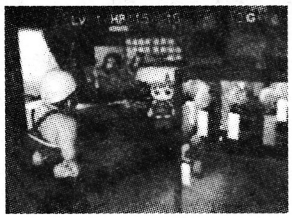
在众多玩家的引颈企盼下，中村光一仍然将西林安放在任天堂主机上，可说是一件功德圆满的事(笑)。

请大家注意，副标题中“鬼袭来”的鬼是指日本传说中头上长角、手持狼牙棒的妖怪，而非中国人口中人死后所变成的鬼魂。

SFC前作的发售已经是4年前的事了，而N64主机的2代在画面上远胜前作，且变成了全三维。

这次西林冒险的根据地，正是饱受鬼之一族骚扰的那塔尼村。如果依照前作游戏流程的话，西林应该是可以将此地作为休息之处，在迷宫被打倒的话就回到这里来吧！





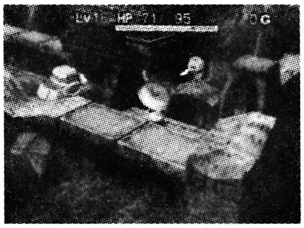
←那塔尼村的大街上充满朝气，行人来来往往，最适合收集情报。也许其中会有能够助西林一臂之力的人出现，有空可去碰碰运气。左图上为一神社，下图是在一个卖风铃的店内。

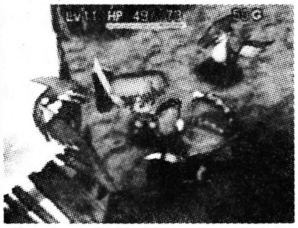
责编天师



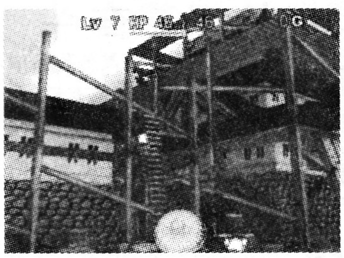
故事、系统、画面，几达尽善尽美的N64版

本作就是后来成为家喻户晓的名人，留下许多英勇冒险事迹的风来人西林，还是小孩子时的故事……所谓风来人，就是相信传承，并愿以冒险来打发日子的浪人。话说有一天，饿着肚子的小小冒险家和他的伙伴在山路上冒险时，因为实在饿得快受不了了，而来到了一个热闹而富饶的村庄那塔尼村，可亲的乌龙面店老板娘，亲切地请他们吃乌龙面填饱肚子。但是就在这个时候，无法无天的鬼之一族突然出现在两人面前，破坏了温馨的一刻。原来喜欢搞破坏的鬼之一族常来这里捣乱，于是受了老板娘一饭之恩的西林和克马，决定接下筑城以守护村庄的艰巨任务……(时年西林年仅10岁，克巴则是一支会说话的鼬鼠)





↑游戏中有正统的不思议迷宫，比月影村、陆行鸟、特鲁内克等游戏中的要都要来得丰富。迷宫里面到处是机关和陷阱。





↑提到“风来的西林”，就不能忽略游戏中各式各样便利的道具，也正因为这些道具，西林才能顺利破解迷宫的机关，打倒敌人，其中相当于魔法的卷物最重要了，而N64版的魔法演出效果尤其震撼，画面视点切换和放缩在不同场所经常用到。

●何谓西林城？“城”乃游戏关键字。请看极具冲击力左上图。一巨大建筑正在兴建中，似乎要建成一座城堡……难道是抵抗鬼族进攻用的吗？需要注意的是，村民们说的话对西林建城很重要。对话中，西林得知游戏中有个“山之民”，只要将材料交给这一种族，他们就会帮自己制造建城的零件，可是，材料又要到哪里去找呢？买，还是等别人给？也许要到迷宫里面找吧！

●天师，我是看不惯你这外行主持的栏目啊。FF8，47小时，所有角色LV100，LIMIT技全满，究极兵器拿到，召唤兽全部拿到且能力LV全满，卡片全满且未曾使用，欧米加打死。以上为我的成绩，FF7亦然。哪位RPG高手不信可给我打电话0555－2302502，我愿寄卡。(王先生)

秘技偏方

PS V拉力锦标赛版2 FP=5

全部赛道及隐藏车种：在模式选择画面，选择"GAME PROGRESSION"时，顺序输入L1、R1、左、右、左、右、上、下、上、下、○、SELECT、○，然后将光标对准"?"并按○键，隐藏的赛道和赛车就会出现。

北京　希望有一天能真正尝试拉力赛车的　风马

PS RUNABOUT2 FP=5

出现两个隐藏车种：在PC-ROOM的RENAME中，将G-TANK的名字改为"**カイロン5**"。这样就会变成隐藏的G-TANK，拥有威力惊人的武器；在同样的画面，将PANDA的名字改为"PANDA**マスター**"。这样就会变成隐藏的"PANDA**ビーム**"，可以发射极具破坏力的光束。

北京　一见到"疯马"这两个字就会
变出隐藏超级武器的　风马

PS 修道院之谜 FP=4

最强武器：在圣堂·身廊处打倒强敌**ガーゴイル**，然后再返回中庭·正门前的男子石像处，就可以取得石像双手举着的一把最强的剑"**サクノス**"。**ガーゴイル**在地图左中段的圣堂处，这一个足以匹敌最终BOSS的敌人，攻击防御都十分出众，HP在2~3万之间，没有LV40的水平，很难打倒它。

隐藏的宝物：只要掌握一些存盘的技巧，就可以获得隐藏的超级宝物。这条秘技的关键在于掌握好存盘的时间，只要时间正好，则读取该记录后，就会发现已经拥有隐藏的宝物了。以下是存盘时间及所得到的宝物：

01:11:11——**ベッシーのゆびわ**
02:22:22——**オグデンのシャツ**
03:33:33——**くろねこのえさ**
04:44:44——**シャルのえほん**
05:55:55——**タマコスじる**
10:10:10——**オグデンのオノ**
11:11:11——**ガーゴイルキラー**
22:22:22——**ロジャーの杖**

北京　很早就希望去看看英伦三岛上古堡的　风马

PS SUMMON NIGHT FP=4

隐藏的名字：在标题画面中，同时按上和×键，标题画面就会产生变化。这时选择NEW GAME，并输入"**じゅる**"就可以比通常多得10000金钱；同样情况下输入"**ひろかず**"就可以比通常多5000经验值。

跳过会话事件：在玩第二遍时，当遇到会话事件发生时，在表示场所的画面中按住SELECT，再按□、○、×、△；之后只要按×键，就可以将会话跳过，节省游戏的时间。不过，不必担心会跳过分支的选择。

北京　每当"召唤之夜"就可以飞奔的　风马

PS 爆走彩绘卡车传说 FP=2

使用流星号：继续全国制霸编的通关记录，只要在购买新零件的画面中输入特定的名字，就可以使用隐藏的流星号。卡车名为"爆造"，**あだ**名为"**ワッパ**烈传"，就可以使用流星号了；卡车名为"**デコチャリ**"，**あだ**名"**チビッコトラッカー**"，就拥有全部零件；卡车名为"**ペイントほしいなぁ**"，**あだ**名为**あだ**名为"**トラック**小僧"，就拥有全部彩绘；卡车名"**トラックほしいなぁ**"，**あだ**名为"**トラック**小坊主"，就可以使用全部卡车了。

北京　传说度很高但艺术度却不高的　风马

PS 世纪末吸血鬼 FP=5

隐藏模式：在游戏开始时的名字输入画面中，输入名字为"PRINCE"（上）"DARKNESS"（下），就可以玩隐藏模式"VAMPIRE MODE"。

得到无限使用的武器：在隐藏模式"VAMPIRE MODE"中，以S级的成绩通关（需要杀死80%的敌人），重新开始游戏后，就会在最初的仓库中出现一件可以无限使用的武器。

照片的秘密：在游戏开始时的名字输入画面中，输入名字为"YUKA"（上）和"KOBAYASHI"（下），血型为O型。这样，在游戏中收到的信件中就会有16张照片。

北京　输入名字为WIND(上)HORSE(下)的　风马

PS 寄生前夜2 FP=5

大回复：在沙漠小镇的冒险中，先进入25处的地下室打死那只大隐身虫，之后拉开走廊两端的灯开关，回到24处的路上灯光会照出一个墙洞，调查得到一瓶最大HP值+5的药，价值万点BP。

隐藏猎枪：在游戏进行到第二张光盘时打开38处的兵器库，在第二轮游时若调查对门壁柜的左端会得到一把SP12——双管猎枪，7发子弹。

河北怀来　最怕螳螂也变异的　武少华

PS 心跳纪念品2 FP=7

给前作女主角打电话：在《心跳2》中可以给前作的女主角打电话，方法是按住R2，然后把ICON移至电话处按○键，再输入上集女角电话号码即可，不过经常只能听道电话录音。前

作女主角电话号码如下：

角色名称	号　码
诗织	□○□—○×△—×○△○
美树原爱	□○□—○×△—△×○○
清川　望	□○□—△××—○×△×
虹野沙希	□○□—△×○—△△××
古式由加利	□○□—○○○—×△△×
片桐彩子	□○□—△×○—×○×○
如月未绪	□○□—××△—○△○×
续绪结菜	□○□—△△△—○○×○
朝日奈夕子	□○□—○△○—×△○△
馆林见晴	□○□—○○△—××○△
镜魅罗	□○□—△△×—○××△
早乙女优美	□○□—○○○—△△×○
伊集院丽	□○□—○△×—○△×○

黑龙江　也喜欢象风马一样乱起名字的　杜秉禹

马语：乱起名字？我？……

PS　捉猴记(ARE ESCAPE)　FP＝5

隐藏的 Dimension：在完成了游戏的十九关任务（即捉住了规定数量的猴子或打败了 BOSS SPECTER）后，会发现只拥有 7 件道具，这时，只要再回到十九关中的任何一关，在入关前即可获得最后一件道具 MagicPunch，利用这 8 件道具去捉尽十九关中所有的猴子（总共 204 只），同时收集全部的 60 枚大金币（包括在两个 Dimension 中战胜 BUZZ 可各获得 5 个）后，就会出现隐藏的 Dimension……Final Get，在其中可与 BOSS SPECTER 进行单挑。

上海　被小猴子们折磨得很开心的　谢骏

PS　龙骑士传说　FP＝3

最终 BOSS 的打法：对付最终 BOSS 破坏神，我推荐使用**ダート**、**ロゼ**和**シウンタ**，都各自装备其同属性最强铠甲，前两人可装备指环增强防御种类，第三人最好是装备用愿之石换来的增大一倍 MP 的指环，选择的必杀技要重在 SP，攻击力低一些无所谓。

破坏神共有 4 种形态，打第一形态时，注意让**ロゼ**和**シウンタ**防御（后者 SP 要满值，应有 SP400—500，MP 在 140 以上最佳），**ダート**不顾一切疯狂攻击，变成神龙骑士后，用神龙弹连轰破坏神及四条触手，触手干掉之后再用炮轰，可轻松搞定。

第二形态，先全体防御，当它发出一激光炮后（会造成 1000—2000 的伤害），这时让**シウンタ**变身放白银龙（单加血也行），其余防御，下个回合破坏神会吸走变身龙骑士的人，这时**ロゼ**和**ダート**（有 SP 就变），变身拼上几个回合之后，破坏神会放出**シウンタ**，再加血即可，如此反复，即可搞定，别忘了回复一下 MP。

第 3 形态，可以说是最难的（感觉要强过最终形态），该形态类似宇宙飞船，它会控制日夜更替，白天时会使用炎属性究极 MAGIC，并且有一招能封住我方一人的一种指令（如不能使用道具），一但中了要立即用**シウンタ**的 MAGIC 解除，若**シウンタ**被封，则干脆让她被打死或防御，等一次封锁，这样上一次的自动解除，夜间较棘手，因为夜间 BOSS 会放出 4 个能量屏，飞至天上爆炸，对**シウンタ**是致命打击，一个可一次减其 HP900 左右，两三个便呜呼，这时应让**シウンタ**和**ダート**变身，用敌全 MAGIC 猛轰，尽快消灭能量屏，**ロゼ**在一旁可防御也可为队员加 HP 和 MP。

最终形态，放手一搏，有好道具如让敌弱体化，强化本方等都拿出来用，**ロゼ**不必变身，**ダート**用神龙炮轰，**シウンタ**为本方加 HP，要注意**シウンタ**的 HP，若在 2300 以下，就别管她死活，只为别人加 HP 即可，BOSS 一炮便能要了她的命（龙骑士状态下都打 2200 左右）注意 BOSS 有龙封之杖，同打神龙王的一样，会大幅度下降龙骑士战力，因此要注意变身龙骑士的节奏和时间若 BOSS 放邪鬼，一定要快打死，不然会很惨。相信在经过一番磨炼之后，大家要打倒其最后形态并不很难。本人经过摸索之后，对战破坏神现只用 10 分钟左右，且只用了一个 MP 全回复的药。祝大家战斗顺利，结局自然是很美的，但不是 FF8 的大团圆，我觉得这种结局，比 FF8 的要胜一筹。（此系本人开山之作，望风马兄能登用，略缩也无所谓）

山东潍坊　玩 KOF 虽讨厌 IORI 却又苦练 IORI 的　刘斌

ARC　合金弹头 X　FP＝4

无敌闪电刀：在角色靠近敌人连续出刀时，由于收刀动作导致速度不会很快。但如果用下蹲或站起取消收刀动作，可以提高出刀的速度 2—3 倍。指令：A↓·A☆·A↓·A☆·A……（☆为摇杆回中）

此招对付第二关木乃伊（人或狗）特别有效。第二关有一具身藏五万分的死尸，可用此法狂宰十数刀，可赚不少分。

但需注意：有些地方角色不出刀而是踢腿，这样闪电刀就不能使用。而且角色变胖后，蹲下出鞭时，收招太快会导致没有攻击判定。

同理，当角色手持重机枪 H 或激光枪 L 时，用蹲下站起取消连发，可以做到点射，即一次只发一颗子弹。

超级组合贪分法：游戏中连续吃得金币时，金币的分值会以几何级数增长，吃得越多，分值越高。在第二关隐藏狗头雕像处，先变成木乃伊，在左边的狗头上蹲下，对右边的宝箱开一枪，神灯出现后立刻按一下键丢颗手榴弹把右边狗头上的隐藏分炸出来，待垂下来的木乃伊吐出第一次毒烟后，马上跳过去，此时神灯仆人会出现。这样可以同时吃到中间的几排金币和神仆的一堆金币，一下子能得到好多好多分，约有 13 万如果分开吃，加起来最多 10 万，白白的多赚了 3 万分。

但是动作要准确，时机要拿准，损失分数没什么，碰到毒烟或是掉下悬崖可不是好玩的。

湖北襄樊　Super gamer

GB　超级挖金子　FP＝7

选关：密码：1～16 关不需密码

17 关：NU－2346	18 关：QH－2411
19 关：RG－6572	20 关：VH－2541
21 关：WG－6702	22 关：AH－2561
23 关：CU－2736	24 关：FH－2801
25 关：HT－2865	26 关：KG－2930
27 关：LF－7091	28 关：PG－3060
29 关：RT－3125	30 关：SS－7286
31 关：WT－3255	32 关：XS－7416
33 关：BT－3385	34 关：CS－7546
35 关：GT－3515	36 关：JF－3579

37 关:LS-3644	38 关:MR-7805
39 关:PE-7870	40 关:TF-3839
41 关:RS-7936	42 关:UE-8000
43 关:WR-8065	44 关:ZE-8130
45 关:AD-4099	46 关:EE-0068
47 关:FD-4229	48 关:HQ-4294
49 关:LR-0263	50 关:MQ-4424

湖北襄樊 Supergamer

PS 龙骑士传说 FP=4

STAR DUST 取得一览表:セレスの村:调查坟墓。

インデルスベール:调查井户、调查城内独特形状的乐器、到城下用丁的船可到达的存储库去、武器屋之前、**ラヴイツヅ**家的厨房、城内一层的上方、锻冶屋的火炎之处。

ホークスの街:作战本部的左边深入、民家的地下。

湿地带:第7砦的暖炉中。

商业都市**ロアン**:调查在**ダバス**的家中的甲胄、某个家的暖炉中、入口附近的水壶之中、斗技场之前的宠子中。

帝都**カザス**:有三个士兵的房间的桶中、武器屋之中、集落的房间的桶中、上面同一房间的另一个、志愿或为士兵时。

王都**フレツツ**:酒场的桶中、道具屋的天体望远镜、宝石店之中**ツインキセツスル**一层的雕像、**ツインキセツスル**的星卜房间、武器屋之中、两个人的爱之砦的右侧台阶之上。

花の都**ドナラ**:村长家的厨房、入口的水坑、巨人之里、牢房前的台阶上

クイーン・フューリー号、连接各房屋的屋子的右端铁桶、放燃料的房间。

リデイユテ的村子:从房檐进入房间后得到。

フユーノ:宿屋之壶、治疗院的壁绘。

水の街**フアーテイ**:广才家的地下放置品、港口附近家中的钓鱼竿。

有翼人の森:**ガテーハ**的房间、休息场所前面的柱子。

ニート:入口处的灯、王都**デニングラード**(破坏后)、道蛤·武器屋的左侧、通往**クリスタルパレス**的原**シユーナ**所在的房间、**クリスタルパレス**封印之间的入口。

春风の街**ラテラ**:蔷薇花坛、武器屋右上、相连的植物所在的花坛。

边境の村**ルジユ**:装有100a的宝箱的右侧。

帝都**ベルウユブ**:**ドラグーン**之塔,从存储点进入后正上方的塔中。

KEVIN

PS 龙骑士传说 FP=6

巧打敌人:在冒险过程中会遇到一些象鹦鹉的敌人,用一般的物理,魔法术和道具都攻击无效,而且经常会逃脱。其实用一种叫“**におい袋**”的道具可将它一下子击败,然后可得到1000点经验值,这对游戏初期人员升级很有帮助。这种道具只能在路上捡到,希望大家多多寻找,快快升级。

湖北武汉 朱涛

PS SD高达G世纪ZERO FP=4

进入“下关”:在每关中,打开“胜利败北条件”选项时:第一为胜利条件,第二为败北条件(废话,这谁不知道),则第三则是进入“下关”的条件。也就是说,在GG0中几乎所有版面都分“上关”和“下关”,能不能进入“下关”主要取决于是否完成“上关”的某一通关条件(往往是让某人击败某人)。这对练级与剧情完整有着相当的影响。但要注意:在“上关”NPC机体所修练成ACE级将被作废,“下关”还要从新修炼。

快速通关法:在取得GP01后,把其练成带核弹头的GP02A,造10部GP02A或更多,然后……

上海 在想用跳舞地毯打GG0会怎样的 阿格玛

PS 陆行鸟竞技场 FP=5

无限金钱法:开始游戏后,选择“观看”,从第一场一直看到最后一场,但不要投票,记住每场的结果后,重新开始游戏,按照你上次记的结果投票(最好把钱都压在第一名,钱多)。这样一来你就发了,按照此法不出几个星期,你就成富翁了。

吉林 钱多得都花不出去 仲光泽

GB 口袋妖怪 银(金) FP=9

教练的愤怒:与一些教练战斗过之后,他(她)会给你留下电话号码。若删除了其中某些热血人的号码(无时限,如31号地区的捕虫小孩**コウイキ**,32号地区的钓鱼男**ヤスアキ**,野营女孩**カオリ**,38号地区的迷你裙**リカ**等),再去跟他(她)对话,他(她)就会说“**まってたわ それじゃあ しょうぶ しましょう!**”与你再战一场(实力有所增强),可再得一堆经验值和钱。

S970000

PS 苍魔灯 FP=10

体力不减:800C22AE 0190

Ark **无限**:900B7CE4 05F5E0FF

Dreak **无限**:900B7CDC 05F5E0FF

使用道具不需等待:800BFC7C 0000
800BFD10 0000 800BFDA4 0000

陷阱检定模式等级S:800B7CEE 0700

陷阱检定模式时间不减:801AA4E0 4E00

PS 生物危机·武装生存者 FP=10

无限体力:800A8974 00C8

PS 屠龙战记 FP=10

全魔法 LEVEL 最高:B0080002 00000000 800A2190 0001
B0040002 00000000 800A21B6 0303

全部宝物:B0030002 00000000 800A2168 270F
B0060002 00000000 800A2184 270F
B00B0002 00000000 800A21A0 270F

金钱无限:800B995C 423F 800B995E 000F

无敌:80089A34 0000

PS 装甲阵线 FP=10

炮弹连射:801B0B30 0000

弹数不减:D0096F5C 0002 80096F60 0000

无敌:800C716C 0002

·从本期开始，增加了一个新栏目，即“SNK 新神话”。这个栏目由本刊和 SNK 亚洲部合办，主要介绍 SNK 的游戏产品，同时不定期地刊登 SNK 提供的最新游戏情报和攻略。由 SNK 授权《电软》大陆独家刊载。几个月前本刊曾用几页彩版刊登由 SNK 提供版权的“KOF99”的游戏介绍，受到读者的热烈欢迎。许多读者在信中说，我们不仅欣赏了精美的游戏人物和画面，同时也高兴地看以每页下面的那行小字：SNK 授权刊载。这说明《电软》正在向规范化，国际化稳健地迈进。在接触过程中，我们耐心地向 SNK 方面说明国内游戏业和出版业的现状，取得了 SNK 方面的谅解。我们相信，国内媒体，软件业遵重版权是大势所趋，时代潮流，我们每一个人，包括杂志和读者都应该为这个进程出一分力。这个过程可能要五年，十年，甚至二十年，但我们相信市场经济的规律，相信那只“看不见的手”，相信我们中国人不会永远背着“盗版王国”的恶谥。杂志与其他日本公司的版权授权正在积极稳妥的进行中。

·这期开始，邮购售书中除了本社四月份就要推出的《GAME BOY 千年珍藏本》和《都市流行》(春季版)外，还将推出一个新品种“劲爆热舞(DDR) VCD 光盘”，并附送一本 220 页的教学参考书(攻略)。一个时期以来，在日本红得发紫的 DDR 正在神州大地逐步升温，已经举办和将要举办的比赛一个接一个。DDR 在一个简单特制的跳舞毯上随游戏指示的箭头和劲爆的音乐翩翩起舞，又健身又益智。在家跳健身康体，在街厅跳则感觉极好。据说现在不少成年人甚至老年人也加入 DDR 的行列。在无类看来，DDR 比老年秧歌不知要有趣多少倍！终于有一个老爸老妈不反对而且还兴趣盎然的游戏了。唯一的缺点是得先让老爸老妈玩才轮到自己。谁让是孝子呢！

·上期开始，本刊在邮购中赠送东京游戏展的 VCD 双光盘和 100 多页的彩色画册，引起邮购狂潮。这是国内第一部展示东京游戏展的 VCD，闯关族可以足不出户，大饱眼福，过过眼瘾，看看游戏圣地的游戏展到底什么模样。这么精彩的内容，这么精美的画册，要是我也会捷足先登。这次赠送活动 4 月 30 日结束。当然，最理想的是到日本亲身感受一下。当然，最理想的是在中国也能举办这么大规模的游戏展。这就要中国人奋发图强，锐意进取，国富民强，百业兴旺，中国人一起奋斗吧。

·一位读者来信说：“我把‘铁’和心都掏给你们了。”这简短的一句话使我感慨万千。内心是感动和自责。谢谢所有可爱的读者，谢谢。

闯关族的家



新闻。它的慢可不是一个字可形容的。这次的新闻早在一个月前就在网上见过，即使对于没上网的人，也不算新了——其它杂志早有刊出。不知小编们如何获得新闻的，哪怕是从其它杂志（日本、港台）上“COPY 不走样”也不会如此，“乌龟”啊，快跑!!（“搜狐”网站新闻极快“当然”骗闻也不少可览之）

攻略。以前挺喜欢看，文学性强，不时让人爆笑……可现在呢？什么都没了。模式化的××事××做××人××宝，好无聊。虽然我知道现在游戏很复杂，比起以前乱很多（想当初“魂斗罗”我是连路上会 KO 几个人也背得出的）但在考虑实用性时也要考虑文学性（换几个人写写看）说到实用性，也只得苦笑，怎比得上《××××广场》，半月刊的好处知道了吧。

秘技。骗你没商量。什么 KOF99 长发雅典娜，大蛇七枷社，BOSS……全是假的。还有不少错的像这次“《乔乔奇妙冒险》选人”又错了。风马不是瞎马，自己试试就知道了，别拿来坑人。此外，重复现象严重，登过不久的秘技还会出现，莫名其妙。

科普。不知说给谁听，反正我的感觉是“懂的人还是懂，不懂的人还是不懂”。专业性太强，有些不可能实现（如：装街机）而且，错误不少（如：其实彩色 GB 最省电，用普通电池十几小时能撑。且 GB 耗电与卡有关，《口袋妖怪·比卡丘》能玩二十小时以上，到了《饿狼Ⅲ》上不超过两小时）若按此去修自己的宝贝机器……节哀顺便吧。

闯关族の家：太小，太脏，太乱。字太小，挤在一起，一堆一堆，难看。再加上会有小字“乱入”，上面一行，下面一句，叫人从何看起。闯关族的家是杂志与读者纽带，只有 3 版怎么够。加个平方，别怕没地方，砍掉几页广告就有了，抓大放小嘛。 **上海　周黎华**

杂志能受到读者热心的批评，就是得到大家的关爱，非常感谢！杂志与读者的要求有差距，这就表明了我们今后的努力方向。不过惨的是这几个栏目的小编们，这次就算不下岗，奖金

肯定也……

我个人有一些不太切实际的想法，我是个 RPG 迷，却苦于满屏幕的日文无法欣赏到游戏细腻的剧情，也没有时间去学令我头疼的日语，相信很多玩家都有此同感，能否出几本游戏对话中日文翻译，不必在杂志中登出，可单独出版，我看 97 年 2、3 月《光明力量Ⅱ》的攻略就很不错。

另外希望杂志不定期在内容前概括介绍一下当前的各种主机，游戏类型及省略语，各大厂商，免得一些非玩友见了什么 SS、DC、NGP、RPG、FTG、SQUARE、NAMCO 就犯头疼，这样更能使新朋友加入中国闯关族的行列。

兰州　徐谦

这位 RPG 迷玩友建议很切实际，应该考虑到新的闯关族的加入。对杂志中的一些“行话”用语，每过一段时间，加以整理和注释。至于中日文对照的工具书肯定是有些用途，但是这项工程很大，需要认真筹划。

这是我第一次写信给贵刊，最主要是想给贵刊提一个小建议，现在 PDA 在中国慢慢流行起来（至少在我们泸州已经有不少玩家有 PDA 了，所以我想其它地方拥有的人更多）希望杂志社能在电软上设一个有关 PDA 游戏的专栏，或者出一本关于 PDA 游戏的书，让拥有 PDA 的玩家能够彻底安心的玩里面的游戏。这意见是我和几个玩友的意见，望编辑部予以考虑。

四川泸州　宋薇

又要编一本书吗？小编们只有在心里暗暗叫苦，但愿别沾上这本书，千万躲过此劫，不然什么星期天，五一节长假，全完了！我看还是杂志里留心介绍一些 PDA 有关的内容，满足有此兴趣的读者的要求吧。

新游戏介绍，买杂志的目的就是想知道新游戏的动态，而贵刊只有当月发售表和黑白图片的“每页一游”，使我们广大玩家购买新游戏也变得十分盲目，往往到店里挑上大半个钟头也选不中几个称心的（SUPER 级大作除外）。所以贵刊应注重新作介绍，能换彩页的就换，最好再有个“建议购买度”的评分，使我们玩家买游戏不再盲目，那真要不胜感激了。　**北京　张颉**

有部分读者喜欢叶展的文章，而不喜欢王骏生的文章，这是可以理解的。因为叶文多有“报喜”成份，对每件事物都给予正面评价，读来让人振奋。而王文往往有“悲观”色彩，对每件事物都持怀疑态度，给予冷静的分析，在疑问或哀叹中结尾，难免有消极之嫌。其实两人的文章都是很好的，任何事物都要从正反两方面来剖析，才能认清其本质。只看到好或坏的一面，都是不够的。我们必须承认：正因为这二人的文章才令《电软》增色不少。

沈阳　姜惊雷

应该说，这位读者的看法真正有见地。小编们天天忙得昏头昏脑，求人索稿，苦心编纂，如今在读者中竟然不乏知音，令人心慰。读文章，用心读、用心悟，其乐无穷，不是说“书中自有黄金屋”嘛。

建议编一本与秘技宝典体例相同的书——《偏方宝典》，或者叫《秘技宝典·读者版》，收录自电软创刊以来所有在杂志上发表的秘技偏方，FP 值，读者留言也不要删去。此外还有大量未发表又极有价值的偏方也收入。

读者的偏方一般都是打机时苦心探索所得技巧心得，往往比厂商正式公布的秘技还要有用，偏方散落在各期杂志中，找起来十分不方便，就拿 PS 寄生前夜来说，分别在 89—6P54，98—8P68，98—11P63，98—12P69，99—2P63，99—8P60，大墙读本秘Ⅱ P46，捧着这么一大堆资料玩游戏，风马可以想想有多么麻烦。

辽宁　罗剑峰

杂志社去年编了两部“秘技宝典”，个中甘苦一言难尽。就说为何各家游戏杂志都不愿意编秘技，着实是因为工作量大得惊人，编秘技的日子简直是一场恶梦，往日不堪回首。对于您的要求，只有等风马们定下心来再商量了。

科普园地、秘技天地、闯关族的家、龙哥热线、大墙画廊都是我特别喜欢的节目，咋一看，都能看出这些栏目是非常贴近读者的，自然喜欢这些栏目的人数也较多！可是我认为美中不足的是龙哥热线中的“包回答”。嘿！这个栏目我想最拿手的应该是你们杂志社吧！在这么多期的杂志我们可以看出期期的问题较多而回答得很少！当然在玩家对游戏经验一步步提高出现的问题较多而且很难。在 2000 年第二期杂志中包打听里出现的《幻想水浒传Ⅱ》的问题只要看过 98 年第四期杂志的朋友一定知道《幻Ⅱ》的问题很容易回答，这些问题我想你们一定知道是怎样回答，可你们当时就该把这问题的答案和问题一起出现在同一期杂志上，让这位玩友能够立即得到问题的答案，立即解决问题！我想这样就可以让包答听这个小小的栏目越办越好！

四川　王川

2000 年第一期《电软》（新千年新气象，可贵刊怎么却犯起错来了？）“攻略人行道”中，刊登了一篇题为《孤岛



生存指南——GBC 幸存少年，孤岛的冒险者》的攻略，文章如何暂且不说，最后加了一段文字，称贵刊下期将在“游戏研究所”中刊登本游戏的道具合成图表及八种结局达成方法，正因为这篇攻略我才买了这个游戏，据部分店主说，此游戏亦开始热销，可当我兴冲冲奔向书亭抢到《电软》2 月号如饥似渴一目十页地查找时，竟没发现贵刊预定刊登的《孤岛生存者》的结局达成方法及道具图表，取而代之的是《寄生前夜 2》的大篇文章。也好，可能是让了版面，下期会刊，可今天买到第 3 期时仍然没有！我顿时觉得有种被欺骗的感觉。但毕竟是家里人，也许是杂志一时疏忽，或因工作量过大而忘了？因此写信询问此事，并希望以后不要再发生类似情况。 内蒙 魏蒿川

魏蒿川读者，我们的疏漏给您也许还有其他读者带来不便，深表歉意。由于近日来游戏界好戏连台，特别是 PS2 的推出，致使近几期杂志篇幅紧张，因此将不在杂志上登载《孤岛冒险者》的道具图表和结局达成方法。作为弥补，我们将在《GAME BOY 千年珍藏本》中收进该游戏的 5 种结局达成方法，望能满足各位读者的需求。

杂碎

●《电软》什么时候再过生日呀？届时一定送一大箱我收集的广告来祝寿。 北京 宋超

●《电软》具有提神醒脑，解饿除乏，令人精神十足之神奇功效（听起来象“十全大补丸”广告） 上海 田戎轩

●“铁”要那么多，怎么不见炼出钢！ 北京 贾天勇

●攻略总是迟到，秘技多半知道，点评老是叫好，杂志有点不妙。镇江 刘国瑄

●《电软》何时能“转职”成赠品？！ 39773 部队 何凯

●“龙哥”这名字好生猛，我要把他贬成“鼠小弟”。 青岛 韩超

●公益广告：请勿在大街上边走边看《电软》，为了您和家人的安全。 济南 倪炜

●“上帝”有一分需要，小编要百倍努力。 河北永乐 赵江林

●看《GAME 集中营》的面子，我一直买《电软》。 上海 施秋良

●《电软》给 PS 玩家最多的是攻略、秘技，而给 GB 玩家最多的是广告。 兰州 魏锋

●给 DC 几点阳光，让它灿烂吧！ 沧州 孙朋文

●奖品能否再多一点，多到有我那一份。 玉林 周传强

●要想做杂志里的“常青树”，就得不要脸地做“墙头草”。 石家庄 高博

●揭开一个秘密：《电软》畅销原因之一，是很多读者上课时看《电软》被老师没收，只好再买一本。 北京 刘伟

●评《电软》：四流水平，三流杂志，二流价格，一流名气。少量精华，中量旧闻，大量废话，超级广告。 南京医科大 杨征

●归根到底，是读者养活了广告。但如果广告太“大胃”的话，我们就养不起了。 菏泽 刘振江

●我把“铁”和心都掏给你们了。 武汉 陈浏佛

●吾邻一下岗女工，买《电软》两期后，立刻再就业——专修 PS、GB 游戏机，生意火爆。 合肥 杨洋

●希望《电软》价格“软”，内容“硬”。 上海 倪士骏

●《电软》荤腥太少，越编越“菜”，我两眼都绿了。 四平 王森

●夏天看《电软》感到凉爽，冬天看《电软》感到温暖。 天津 肖猛



恶趣味

●对《Q Ⅶ》延期发售的猜想：是否勇者被恶龙吞吃了。 天台 潘志华

●《生 3》，学生：啊，噢！！老师：布置作业时，请不要发出这样的声音。 上海 张赟

●《KOF99》：打人挨打同样爽。 宁波 王剑波

●警告：吃饭后最好消化完再玩 PE Ⅱ，以免有“秽”可呕。 无锡 徐刚

●《穿越时空》：画面已达登峰造极的地步，结果也多得吓人。 吉林 刘明

●N64《赛尔达的传说》：好玩不上榜。 胶南 王蒙

●玩《GT 赛车》超过 30 小时，一律发驾照合格证。 长春 白洪涛

●《生 3》：死不再是生的对立面，而是存在于生命中成为生命的一部分。 兰州 马祥

●《DDR》：又益智又健身，居然上不了排行榜，实在 7456… 哈尔滨 张明仪

●《生 3》：三人行，必有丧尸焉。 邯郸 李斌

●八神、八神，我爱你，就象老鼠爱大米。 淄博 何树人

●想聪明吗？DDR 吧！想健身吗？DDR 吧！想摆酷吗？DDR 吧！ 南京 刘迪

●《基连野望》(PS)：太难了，使用金手指也经常被 KO。 北京 江淼

●《心跳》：KONAMI 的恋爱游戏已经山穷水尽，千万别出 3 代啦。 天津 牟飞

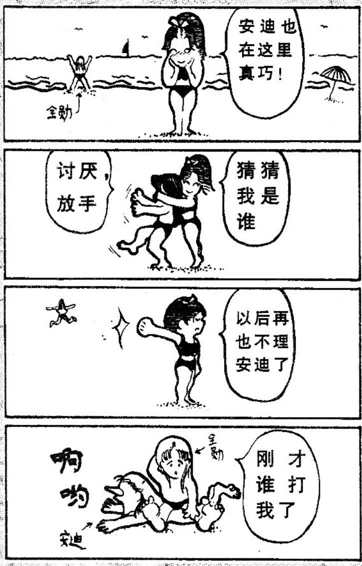
电软合议庭 35 人

大墙画廊

好象今年的游戏业界会很热闹，上个月PS2已经在日本发售了，大家有否赶个时髦买一台来过过瘾呢？本人连DC都没有买，天师总是说自己又将xxDC游戏打通了（譬如《莎木》就和我说了三遍），有时还真能馋到我。至于PS2我不知道有否那么大的吸引力令我“千金散去”……

S：上海的陆益朋友，你寄来的不知火舞的档案已经收到，谢谢你的细心。不过要问你及大家的是真的舞是否存在啊，在哪里？

P：感觉春天已经真的来了，一片生机勃勃，但愿以后每天都是如此明媚……　——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



▲《认错了》 石家庄　杨勇

▶S：全勋和安迪的背影真的那么像吗，难道舞是近视眼吗？
P：好象安迪和全勋都被舞「害」了，你说「永不放弃」是什么意思啊？（「L·P」：★★☆）

▶S：为什么要将我们（S和P）分开呢（我们本来就是两个啊）？
P：是谁将莉安娜变成木乃伊的呢？（「L·P」：★★★☆）



▲《复活》 广西钦州　方星



▲《空白的魅力》 北京　Everlaston

▶S：你的这个系列在我这里还有好多哦！
P：你是从什么地方获得灵感的呢？是一种类似图尺的玩具吗？（「L·P」：★★★）

▶S：「V字金锯」的「脸部美容微小版」让拉尔夫变得更酷啦！
P：莉安娜用的是什么牌子的化妆品，谁能告诉我啊。（「L·P」：★★★）



▲《怒之队》 沈阳　BILLY（RAMBO）



▲《无题》　广西蒙山　黄晨

▶S：我这次「高抬贵抓」了吧！
P：厕所现在已经不会在编辑部中引起争端了。（「L·P」：★★☆）

▶S：红人堂的堂主能是谁呢（我？）？
P：他（她）们好象都适当地「自我缺陷」了些。（「L·P」：★★★☆）



▲《格斗红人堂—街霸（一）》　青岛　王牧



▶《宇宙神秘队》 四川宜宾 刘长慧

▶S：乍一看还真有些认不出来是他们。
P：太阳，月亮，星星，何时凑齐九大行星组成真正的"宇宙神秘队"呢？（"L·P"：★★★★）



▶《无题》 鞍山 沈丹宇

▶S：舞为什么那么拼命地喝酒呢？好心疼啊！
P：看来特瑞这回要惨啦，一旁的玛莉正攥紧拳头咯嗦呢！（"L·P"：★★★☆）



▶《冬趣》 北京 RAIN CAT

▶S：用橄榄球作雪熊的鼻子，很有趣。
P：真想在今年冬天的北京街头看到如此可爱的雪人（熊）。（"L·P"：★★★☆）

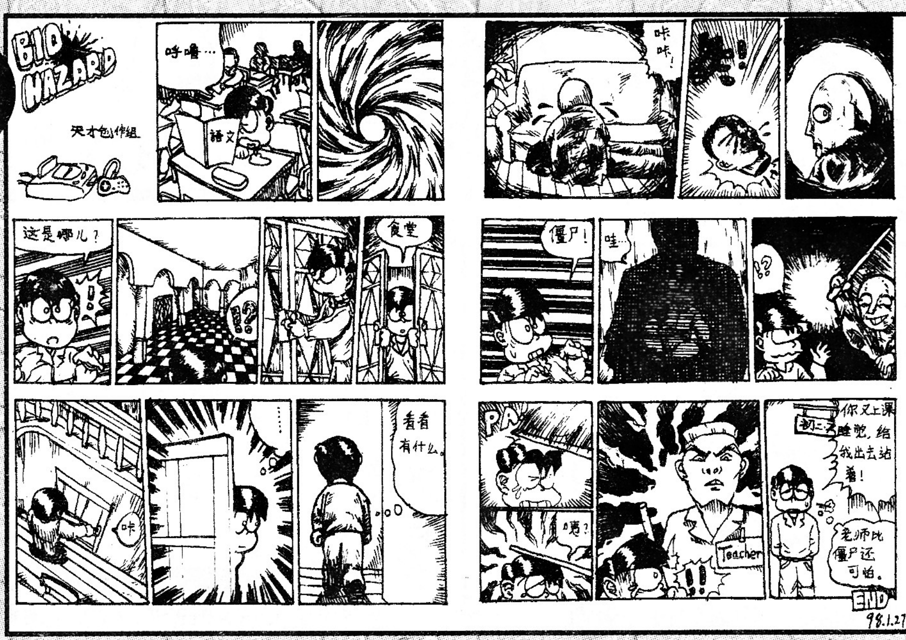


▶《GAME 综合症》 兰州 高翔

▶S：门口站的不是什么丧尸就算好事了！
P：这位小朋友患的 GAME 综合症已经达到较高的境界了。（"L·P"：★★★☆）

赏

▶《生化危机》 北京 白洋、韩硕



▶S：天才创作组，是你不对，并不是老师比僵尸可怕。
P：做这样的噩梦也算你够夸张啦。（"L·P"：★★★★）

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册。一般情况不退稿，作者在三个月内稿子未被采用，可以另作它投，但不可同时一稿多投。

关于画稿尺寸，尽可能限制在 16 开内（即一本杂志大小，"还我河山"的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至 8 开（即将杂志打开大小）；一般不要用铅笔及圆珠笔作画（廊 POWER 简称 L·P）。多谢大家支持！！！

廊主 SHADOW & PHOENIX 启

●PS2已经发售。龙哥你还有什么话吗？

请大家注意，要保持冷静。3月9日（本期截稿前一天），PS2的大陆价约7800元以上（北京），BOSS说看DVD有点玄——PS2不认烂碟。至于游戏的实际画面，与单看图片有较大出入。主机倒是比想像中小些。存盘快。唉！PS2的市场定位啊——三年。

●公元2000年1月10日发工资当天，我就购入一台DC并购买了射手2、梦模、索尼克，谁知道……（痛苦状）谁知道……（痛哭一场）公元2000年2月23日。我一好友来我家共享射手2，我叫他帮我把将DC插座插好，谁知他竟然将我花100元买的大功率变压器视若无物，直接将DC插头插入插座并迅速按下POWER键，接下来的话也不多说了。（发生了巨大的化学反应）

往往也就发生在这时候。1小时后当我装上变压器再打开DC基本上也能运行。但问题来了。①从此以后我玩DC时，如果在DC未接通电源时就将DC盘放入并按POWER键，则DC无法正常启动（表现为DC开机标志出现后死机，然后消失，而后重新出现Dreamcast字样，就像突然断电一样。如此反复）。但是当我将没有盘的DC空机启动则一切OK！！此时放入DC盘也能正常读盘，按PLAY则开始游戏。PLEASE TELL ME WHY？②玩GAME1小时的时候，DC风扇处会散发轻微的焦糊味，这又是为什么？③今后玩DC除了注意不要再让那家伙去插插头以外，还应注意什么？④光荣三国志7真的能选500多人吗？DC何时出？⑤我在玩射手2的RANKING模式时，用荷兰队5战全胜并取得A级，为何第5战与我交手的是SEGA TEAM而不是其余5支隐藏球队？最后祝龙哥龙年走龙运，也希望龙哥能快一点在热线回答！THANKS！可别逼我来北京暴走！！！

（上海浦东大道1623弄30号"IT'S A SEGA"）

IT'S A SEGA，你也太不小心了（请读者朋友汲取教训）！最近来信询问自己DC问题的读者呈上升态，请稍安勿躁。①你可以请修理电器之人检查DC的电源部分，将损坏的电容换掉，不用担心，烧机只是烧保险而已。至于为什么间接进入游戏则可能运行，可能这样一来便绕过了保险电路。②机器内部对电源起"过载保护"的保险失效，请迅速更换之。③在此传授关机法：无论是在什么画面下，只要不是暂停画面特别是不能在光驱读盘寻迹时和VM记忆时，你都可以直接按OPEN键来停止游戏，之后待盘停稳可按POWER键关机或换盘后合盖继续玩。光头必在最内圈。若有同志不放心亦可在游戏画面经过两次"ABXY＋START"复位至管理画面（第一次是退至标题画面），这时光盘必已停转，关机或开盖儿换盘万事OK。④DC的光荣三国志只出了6代强化版的，增加了数个剧情。⑤你玩射手不错，HARDEST6：0日本打法国。你期待DC版阵型化的"11人"，问题是科氏在PS2出，本刊就要介绍了。

●我是玩PS的，试了试莎木，好像除了画面和剧情就没什么可玩的了。（北京电子工业学校 吴迪） 还是按我们的攻略玩吧！

●索尼克、结城晶、大神一郎、芭月凉，以上四男，头型酷似。

头发都立立着。其实杰夫里和TOM（莎木）的头型才够味。

●2月号有人称R4不能记忆，龙哥不知缘因也罢了，还胡乱解答，强差人意。这个问题我早就碰到过了。因为那人的记忆卡是原装的，不能记录D盘资料，找个组装货，半分钟搞定。听说，有的原装卡还不能记录暗黑破坏神呢！我知所以每次都先看你的栏目，不过是想看看又有谁买到坏机或是机器出问题了（看笑话嘛！），拜拜！（南京LEON）

●我最大的困惑就是今年得的压岁钱，你说我是到暑假时攒足钱买DC呢，还是现在就将我的PS周边配齐？问题是目前的PS软件多，D版便宜。买DC怎样？请龙哥分析一下DC优势？还有你最爱在DC上玩什么游戏？此题务必解答。（北京海淀李源）

请买PS2（笑）。DC的优势在于价格劲爆，当然游戏也非常劲爆（SORRY，误导了），如VF3百练不腻的葵，莎木的剧情，维罗妮卡的动人女主角，刺猬索尼克……这些游戏均有十分独到之处。

●龙哥你好。①我有一台旧的电视不能玩PS（画面不停抖动），能否再说一遍调整电视的方法？②我的太8光盘被清洁剂擦过后（光盘清洁剂），内容都消失了，只有史克威尔公司的标志出现一会儿，之后屏幕都变黑了，为什么？③我新买的"玩具兵大战"在自家机器上读不出来，而在专卖店的机器中好使。老板说我家的机器不能读台版碟。这是怎么回事？（长春 都业广）

①谁再问这问题我跟谁急！②以后不要再使用"光盘清洁剂"来清洁光盘。③可能是你这机器的直读不如老板的。

●龙哥，我和你不同，我是任天堂狂，标准N铁杆，连FC都是110V黑外壳的原装。GBA是32位机，价格必比NGP和WS贵，大概在多少范围之内，这关系到我的存款计划，请务必代为查询。（上海市宝山三村 宋启明）

我的FC也是原装呀（笑）！GBA的价格已经公开，仅100美元。不过你可别以为攒些钱就可像买黑白GB那样购得一台，今后游戏主机升级，盗版市场是否跟着升级还是未知数。"铁杆"者，玩正版之仕真铁杆也（哪怕只一款）。购新主机不可操之过急。

●尊敬的龙哥，您好！这是第五次写信了，希望您一定要看。龙哥我终于买了一台DC了，为了买DC我省吃俭用得太辛苦了。现在一些问题想问龙哥，望龙哥细心解答。①DC的正确关机法。②DC应该怎样保护光头。③DC记忆卡的正确用法。④希望贵刊不要太偏于PS。

世嘉的永远支持者：广东惠东县平海镇陈文敏（BOY）

尊敬的大川会长和入交社长，看了中国小读者的这封信，您们难道不…（笑）①前述。②游戏完毕后用一块布盖在DC上。③VMS严禁带电插拔，当它存取资料时也不得乱按手柄键。刚买来的新记忆卡要必须要在DC主机上进行一次"初期化"，然后即可取得该卡的"小标志"（玩家可从DC主机里自选一个）。有关详情看来有必要进行系统归纳。④DC有了中国大陆版，中文说明即是福音书。索尼2代如果不在大陆盗版，DC游戏应可及时跟进，但PS2一旦被盗，必以之为主力。DC看来是盗不了了。

●我刚买了台普通GB，拿回家玩不到1小时，画面上就出现了奇怪的现象，如在玩俄罗斯广场，不出1小时奇怪就出现了，竟然方块可以贴在墙壁上，方块落下后，就消失得无影无踪，有时方块会变成一个字母，接着就GAME OVER！在玩动作游戏时，没多久，主角会自动上下移动，接着GAME OVER！关机后开机再打，一切就好了，可接着又这样（要出现的时间有长短）。试了好多带都这样，我真不知怎么办！相当初辛辛苦苦买了台土星机，也是打没1小时就报销了。天啊，冤孽啊！（广西揭西县 蔡纯彬）

这是GB内部电路的问题，应当立即找BOSS去退货。

●①我有两友，暂称A君、B君。我们三个皆有PS机，WE4在我的机器中读不出，但在A、B的机器中均可读出。我的心跳第3碟在我的以及A的读不出，但在B却可。B的生化在我的B可读，但在A不读。以上不知何故，是光头有毛病吗？②您认为PS2在中国有前途吗？太多玩友对PS2一厢情愿，但他们却不想想自己能否接纳PS2。③GB卡如何存呢？我买GB半月了，仍不会SAVE。④普通PS光头多少钱一个？（河南鹤壁高中无名氏）

①是你们三人的PS纠错能力各异所致，倒不是光头的毛病。②有道是，己之所欲，勿施于人。一厢情愿，实乃罪过，索尼世嘉任天堂，恩怨何时了……CAUTION："想买"和"掏钱就买"完全不同。今后同志们很难再天花乱坠地神侃"大作"了。如果有谁想赶日本的时髦那他就必然要付极其沉重的铁的代价。③哪些游戏不会存盘，来信给包打听。④我见过最高的是4百余元，最低和1百余元，混乱不堪，PS读盘不顺时可先对光头部分进行常规清洁。

●出于对SONY影响力的考虑以及为了满足公司的技术释放，GAME ARTS已经将"武装雄狮"最新作放到PS2上，由卡普空公司发售。喜忧各半。

●一句话推荐：SONY公司的集团级商品PS2已经发卖，其中一个放礼花的PUZ游戏（SCE出品），在画面上比较绚丽，值得各位欲购买主机者留意。

●龙哥，①我们汕头市政府在几年前就把全市的游戏机厅全部封了，好在我能在PS上玩99啦！②PS2发售后，PS相关软件会不会停产或减少呢？（广东汕头市 娃娃）

①……②现在的PS专门志已经大幅增加对PS2游戏的介绍，这是必然趋势，因此，不要轻信什么向下兼容的PS2、PS齐头并进的迷信说法，PS2是高档机，总不能以PS游戏为主吧？

●我乃土星而非世嘉的铁杆，永沐土星光芒，但并不与"土星代笔人"肖SIR为伍！我收藏了若干款骨懂级主机。目前正以SS为宠傲！龙哥看信时恐怕DC已回家矣。（济南老土怪 韩大鹏）

土星有的游戏还是不错的，从"游戏性"角度讲值得一玩。

●小弟我在年初七买了7501，用制转后画面上下跳动，我家的彩电据说是荷兰件，在中国组装的，长飞C51－1。请问这种彩电有无V调（附元件位置图）？请问场同步开头在哪里能够买到？是在电玩专卖店还是电器行？（一个急得要上吊的人 王发春）

你这彩电是"绝对大陆"制，荷兰将V调做绝，加不上。

●龙哥，我从来没有喜欢过SEGA，最近刚倾尽所有买进了一台PS。①我是9002，该型机的金手指卡为记忆卡状，则该卡同7501的比起来有无增加新功能呢？②PS播放VCD经实践证明会对机器造成损害，那么可播放DVD的PS2是否也有这种情况发生。我当然要购买一台PS2，想问龙哥何时购买比较上算。③我的PDA已记录了FF8，却不知如何进行游戏。④PS记忆卡是原装的还是组装的……合算？我已经有两个组装的芯片记忆卡丢失了我的记录。⑤莎木给我的感觉不如想像中的好，但马上有人说PS2也不过如此。另外传闻FF9要在PS推出，而史氏还将加盟DC，真是搞得天下大乱。⑥关于GBC新卡"游戏王Ⅱ"不知如何记忆，听说会自动记忆，但我的卡如长时间断电或拔出，记忆就会消失？WHY？（已换上新电池）⑦"口袋妖怪.金"卡在在薄机上使用（此为通用卡），但游戏时却一直发出噪音，而且画面明暗不定，更可怕的是耗电量惊人：两节普通"双鹿"7号电池竟用不了5分钟，为什么！！？？（杭州凤起桥河下41－1 任鲲）

①这种新金手指卡可能有新功能新指令。②因为一张正版DVD影片要120元，质量应当说得过去。盗版DVD约50元，BOSS说PS2不认。③欲专题进行PDA游戏的介绍。④芯片卡必须买原装。⑤莎木肯定也存在缺点，不过许多来信说FAMI通打分太低，此游戏专家游戏性很高，大众游戏性较低，画面没挑儿，从画面挑刺儿是严重犯规的。史克威尔永远不可能加入世嘉，因为她和SCE有合约，大概是5年，不知何时结束？⑥这是盗版卡造成的，不关电池和机器的事。⑦这也是卡带问题，大概它专门对应彩机。

●黑龙江省齐齐哈尔市齐铁一中高二(2)班 李隽秀(161000)愿与大家探讨FC上的RPG游戏问题。给第二期"抚顺 张信"：①找火山洞穴，从入海口改乘独木舟进入小河，逆流而上可达"城市"西方的被河流围绕的火山。②找飞空艇，在克雷仙特镇西北方有一山洞"冰之洞"，于其中取得浮游时。拿此石到镇子南方的沙漠，使用游石可以使飞空艇浮起来。（不少读者）

●我在班中有高达之称，任何机战F完结问题，请朋友们信寄：辽宁省葫芦岛市连山区第七初级中学三年五班 肖宏鹏，125000）

●给第二期"DQ2"问题：在洞中一层右下角上到二层，从楼梯往左，在第三个路口右拐到三层。从左上方楼梯可到第五层，五层有许多陷阱，掉到四层，再从四层左下角上一格、右一格的陷阱掉下，可得闪电剑。得剑后从陷阱到一层，再上到五层。五层以2×2格为单位的地面上，右上角一格是陷阱。从右下角楼梯到六层，再依路线：右、左、右、右上、上、左、上、右，继续向右可出洞至隆达小基亚，哈根神殿在西方，很容易找到。（上海交大 ENIX）

●给第二期"勇4"问题：在城中使用变身杖变为妖怪参加会议，然后到**アツラムイ**村的矿井中，打倒魔王，在藏宝室河得气罐（**ガスのつぼ**）。回**リバーサイト**村，将气罐交给道具店主，第二天可得气球，乘之到南方大陆沙漠中心的**エルフのスト**，派三人上树得天空之剑。（交通大学，嘉定一中）

●给第二期"大航海"问题：当你完成了英王的一系列任务，取得公爵这最高爵位后，英王便让你去消灭西国无敌舰队。然后你可去加勒比海或西欧一带转悠，应遇女海盗卡物林娜。随后去北非塞特港（地中海入口处），在酒吧会遇无敌舰队总司令，他会与你叫板决战，无敌舰队极蠢，不堪一击，千万不要在这地方花费太大尽力。（江苏邳州市 焦（上二方下一土））

------ 包打听&包回答 ------

欢迎来信提问，龙哥感谢全国诸位"包回答"

①北京科技大学（管庄校区）34号信箱 王晓鹏（100024），求购"J计划"、"电流棒"、"萨尔达传说～时之笛"等N64游戏的攻略。

②GB卡"太空战士4（中文）"到了 次元左边有个村子，进村子一个人说给你催眠药，话说完，可药没到手。请问是不是什么东西没有到手或少了跟某人的对话？还是卡的问题？（哈尔滨 李熹）

③GB塞尔达梦见岛DX，第六关迷宫中有一中BOSS级，全身黑壳，尾部像天线，尾梢是一小球，专门砸人。本人在此处近半个月，估计电池最多再坚持撑一个月。（江苏徐州市彭城大学111信箱 邓文元，221000）

④金．银：通关后会买船来到一代的世界，但那个有港口的村子东面有一只特大**カビ**熊挡着山洞，那是现在唯一能去一代中最初村庄的地方（其他地方已……变了！），如何能拿到一代中的妖怪之笛叫醒"熊"。（杭州 皮卡丘）

⑤POKEMON 金．银：在**チャンピオンロード**（通往最终BOSS处的大屋）有两个通道被人挡着，如何通过？（北京朝阳区 杨浩）

⑥MD"梦幻模拟战Ⅱ"：◆怎样选关（南京鼓楼SEGA迷张荣峰：在记录画面中，将对准一个记录，顺序按←、→、START、C，不用按得太快，在上方即可出现关数，按↑、↓即可调节。）、进入隐藏商店？◆怎样进入隐藏版面（即隐藏关）？（吉林市东北电力学院 唐雪冬，其他玩友）

⑦GB"公主钟声"：我已得到护腕（**リストバント**）进入宫殿，来到一处上面两块石砖下面有一条蛇的地方就被困住了。把两块石砖推下有火处，可凭我怎么跳也跳不上去，总差一节，宫殿是否还有别的出口？（北京 可立欣）

⑧MD"真实谎言"第五关：我炸了两个"军火箱"之后再也走不下去了。（北京密云巨各庄水峪村 王振宇）

⑨◆火焰的纹章．外传：如何抵达贤者小屋，得到那些强力武器？虽然早已通关，但得不到该得到的武器，心有不甘。◆DQ Ⅳ：游戏后期如何得到"**おうでんのうでわ**黄金手镯"（上海崇明堡镇菜园村书法家 陆峥嵘）

⑩"银"：进入一个黑山洞，将它点亮，没走到头，便有一个像石头状的东西挡住了路，过不去。（北京宣武区马连道西里七号楼2门302，韩健，100055）

11.幻想水浒传2：地理星**テンコウ**如何加入？"视窗SET"这种道具如何得到？我也是收集了107星，只差这个"顽固份子"。（写字不好的沈阳 胡畔）

12.幻水浒2：巴娜村（**バナー村**）北方的山路中如何找到隐藏通道进入忍者之里收到两位同伴（**カミス**在队中）？大致方位？有无梯子？（上海 闵鹤翔）

●给第2期"蛇发女妖"问题：打她时必须进入秘室（在石像后面），但先不要进入，向左走转过几个画面可以找到冰魔法把蜘蛛变成雪人，这时再进入秘室，把蜘蛛变为雪人推出去压在机关上即可。（长春宽城区机车住宅一个急得要上吊的人、昆明郑昆巍、天津马泽华、沈阳"游侠"朱志明）

●给2期"幻想水浒传2"问题：游戏序盘时，调查**キヤロの**街的道场上面大树三次就可以找到**ムクムク**这个"顽固不化分子"。在游戏中盘和终盘不知能否找到。（天津塘沽区 张建新、沈阳铁西区 胡畔）

●给2期"塞尔达"问题：鱼在右方时朝它的头部猛攻，最好用弓箭加炸弹，应小心上落下的石头和鱼向左撞击。（厦门 朱毅）

●给2期"勇4"问题："花园城女王千知要到南方小镇"，此"南方小镇"是指"河边村（**リバーサイド**）"，像个水寨，位于地图南方的那个四面环山的大陆在村中打听情报后在南出村，过祠堂后来到爱意城（**デスパレス**），得知"变身之杖"在赌城南方的祠堂内（迷宫），然后故事继续发展。天空头盔的取得：到"**モンパーパラ**"大剧场找到帕农，把他放在第一位去"**スタンシアラ**"城见国王（需有兰球），国王会给你头盔。（吉林市 唐雪冬）

●给第1期"如何追到馆林"：①参加体育社团时昼避免参加有认识女孩的社团，水泳、棒球、网球就算了。②每年3、6、9、12月的社团比赛中会有机会遇见，多用几次S/L大法，在第一、二年的时候多见几次，因为第三年很多女孩都会对你心动，此时馆林岂有不出现之理？③约会时遇到馆林。在社团多次遇见后（有提高出现率之作用），在特定的时间约特定的女孩去特定的地点，便会发生（条件是此次约会的下一个星期必须有约会且地点不同）。98/4/26，体育馆，宗像南美；98/5/4，水族馆，清川望；98/8/23，海边、清川望；99/5/2，卡拉OK，帕特丽希娅；99/7/25，海边，虹野砂希。④……以上几法不过是我发现的，可能还有，但已够用了。我在第一、二年中每逢比赛必让馆林出现，仅两次约会便成功，不知少花多少钱。（天津西青道 马泽华）

●给第二期"FF3"：小人村北方有个僧人洞，到洞中第二层僧人处得到青蛙术（**トード**），然后去峡边塔里，顺着塔内水道来到一处封死的地方，用青蛙术变身后进入。在第五层从右数第8个柱子洞处查有秘道。到顶层打败妖怪后漩涡即消失。（上海交通大学 ENIX）

●任何圣剑传说问题：北京延庆东关小区公路家属楼304室，孙鸣（102100）

●东莞市茶山镇 左杰，你在信封里夹寄一"三国战记攻关心得"磁碟，信和信封是收到了，但是磁碟失踪，因为信封早破了个大洞。

●聋哥，莎木给所有DC玩家吃了一颗仙豆。①本人现已拥有DC，可否在今后的杂志上多刊登DC游戏介绍，因为没有D版口袋里的银子又少，所有要精挑细选。②玩莎木时画面即时演算很出色，剧情也不错，但游戏画面中总有闪烁的感觉，是否电视的缘故？换成彩显呢？③史氏奔世嘉弃索尼确有其事？④角川书店、ESP、STING、GAWE ARTS四家有无联系？⑤藤岛康介先生是索尼还是SEGA方的制作人或设计者？（北京 韩云飞）

①理应如此，今后就是PS2和DC。②是电视的缘故。换S线会好一些，若有100赫兹彩电也可解决问题。千万别用电脑彩显。③造谣。④现在角川书店已经加入到中山隼雄新组建的游戏公司。而STING、GAME ARTS是独立的公司，ESP是由若干家游戏厂商出资的游戏会社。⑤他是独立制作人，需要时便会上阵。

●龙哥①请问中国代理DC的商家在哪里?死或生2的DC日本版几时出？②DC有无跳舞毯？③心跳系列会不会移植到DC?④请介绍一下DC2000年的大作。（广东顺德陈村庄头西三林）

①大概在香港。死或生2的美版DC画面已经公开了，为了移植DC，TEAM NINJA使用了压缩新技术，但是日版既然给PS2制作了，DC版就不要想了。②有，科乐美移植DC"2ND MIX"时发售的。③不会。④樱战3，晴空历险记，格兰蒂亚2等RPG是主打。

●龙哥，本人近日购入了7501，做工还可以，价格1300，但9002为1320，为何高于我的?别人说目前的7501都是组装（翻新机），害我每晚都梦见老板手拿电铬铁在组装7501，HELP！我的光驱上贴着"中国造"字样，主板为原装，其他做工可以……好矛盾。7501好像半年前就已停产。（苏州中新城205室7501）

主机价格高低要去问BOSS，我可不清楚。老板只管进货卖货，多数恐怕还没有自行拆改主机的业务，我估计是大盘商将其他款的新主机冒充7501发售。不是我唠叨，买PS时请慎重。

●①PS2贴图显存有几兆？DC是贴图8兆还是显存8兆？②DC放大3D人物时有棱角，PS2呢？③预计2000.7我高三毕业后会有RMB1300↑，请问是DC呢？还是再过一年PS2?（我喜史、南、世、卡、柯的游戏）④盗版太多不好，正版又实在负担不起，要是正版都100来元（像FC卡带那样）多好！（昆山感激涕零王晓斌）

①索尼公布的数据没有细致到贴图显存，PS2有4MB的"嵌入式"显存。DC的8M全是贴图内存。②一般情况下PS2倒是没有棱角，确实比DC的性能高一些。光影特效也不错。④5元一张碟是没有付知识产权费的。在我国也得300元一张才合理。

●①我的7000光头已不能正常工作，去店家换，老板说没有正宗全新光头，如有价格昂贵，他劝本人买一只翻新光头，价格相差100元左右，还说质量差不多，请问其中是否有"诈"？②BOSS指示，DC有亚洲版、南美版（龙哥！？）、欧洲版，请问我买哪种？它的标准配件有哪些？我生怕被骗！（上海 飘鹰）

您要求的古墓丽影4强力密技我无能为力。①显然，这里BOSS指的"翻新"光头，你应当好好想想他哪里弄来的这许多旧光头供其"翻新"。②买正宗中国大陆版代理行货最放心。

SONY MONITOR与日立™显像管土炮哪个更烧



自从本刊通俗地向大家介绍彩监的有关情况后，有不少玩家已经认定索尼的监视器乃"最高境界"。形成"一叶障目不见泰山"之势。索尼彩监打游戏机挺好，但未必是最好。

本刊今后会介绍日立专业管强力器材。

什么样的监视器能够达到街机的效果?很显然，只有用街机管改制的监视器才能达到。

低烧时使用索尼BVM广播级彩监配合自己焊接的RGB线足够。左图是DC可视电话，彩监正面的SONY商标被"显像管专业"的世嘉用黑纸给遮住，那是一台左上角带经典"红绿蓝"三椭圆的货色，虽老但高级。

●龙哥，你欺骗了我，这给我的心理造成了一定影响。我只想问一句话，龙哥你为何不给我回信？？难道真的抽不出时间吗？自电软出生之日起到现在每次去信我都怀着美好的心情等待回音，但我彻底失望了。我骂过你，骂你望恩负义，骂你没有同情心！我是一个伴随着电软长大的人，……，是忠实读者。龙哥，从现在起，我不会给你们写信了，这也是为你们减轻负担！但电软还是要看，再此谢谢龙哥及众编辑。（浙江台州某部 包安）

信可以不登，但不能不看。附回邮信封50%概率回信哦！（笑）

●龙哥，我是7502（99年2月购），最近主机出了一点毛病，光头上有一层白雾，播放动画，声音不流畅，有停顿现象，且时而挑盘，可我非常看重之，只望它能坚持到我有能力买PS2时。①我家的加湿器工作完后第二天早晨在电视屏幕上会有一层白粉。②7502是欧洲版，能否用金手指？我问过好几家家店，只有一家说不能用，还有一家让我带着机子去他那里给修理一下后面的什么东西，就可以用金手指了。怎么回事？我的机子会不会被改坏？（北京丰台长辛店张家坟北里9楼63号 刘嘉，100072）

第三期包回答7、11题，着急的话请致信于刘读者，本期没地儿了，只能下期再登。①加湿器专门损坏电器，分明是造雾器，它是我所见过的最不科学的产品，胡闹至极。②请打消改机用金手指的念头，用金手指那还有什么劲！改机更不值，万一改坏了呢？

●SS解码卡可对某些游戏的动画起到增强画质作用，那么PS2的DVD播片功能岂不是更加提高片头动画水平？（石市 XUNAN） 此话不假，PS2在播放片头动画时效果应当更好，毕竟带有专业解码功能MPEG2。

●龙哥，展信坏！气死我了？我说你们杂志社是不是被索尼收买了？要不然为何全是PS的文章？是不是你们全换PS了？本人拥有DC、SS、MD、SFC、FC、GB、PS，但我最喜欢的却是SS，至于DC，我觉得倒是"贴好"，但无奈游戏有限、银子也有限，所以……可是最近我的SS出现了问题。96年的JVC蓝土星（灰色机壳），一星期前换了光头，可有时玩D碟时转着转着就放慢速度，随后就停转了。后请教BOSS，他说可能是马达缺油，让我买些机械油润滑一下马达！！！？？？我一听赶紧走。放置了两天再玩ZERO2时先完人后就跳回九球，然后开盖发现D盘转速达到"飞"盘的程度，用手阻住还要转半天！就这样反复了几次，终于正常游戏了八九个小时，以后就无法再玩。一星期后，突然玩ZERO2时画面变黑（就像按了START一样），按一下START画面不变，再按即正常。再后来就没有这种情况，请问龙哥是否我主机的底板坏了?第2期"机战F完结篇"第43话正确的胜利条件应是我方主舰移动至地图南方（即下方）即可胜利。（"又一个世嘉铁杆"——来自唐山的裴向炜）

你这情况需要找经验丰富、信誉良好的专卖店修理，可能是主板上的一些细部元件出现问题（真不知这光头是怎么换的）。

●龙哥，如果您是一名学生，家中有29寸彩电和SVCD，该如何向家长要钱买PS2呢？（天津认为PS2总是最美的PS FAN）

PS2虽可观看DVD电影，但它分区。劝你悠着点。4000再说。

●①龙哥你最喜欢的格斗人物是谁？②最拿手的格斗游戏是什么？③最喜欢用哪招？最……（福建漳州 G.S）

①桑吉。②ZERO2、EX系列和DC版VF3。③VF3TB梅小路葵→↘↓↙←P+G>→↓P+G>↓↑P+G>↘P+G。

●龙哥，我觉得"星球大战前传"乃"盛名之下其实难符"。①龙哥一星期花多长时间玩游戏？②龙哥最喜欢的游戏角色是谁？（成都花牌坊 星空の呼唤）

星球大战是什么东东？①只有六、日两天可能会打一打，不打则已，如果打的话每天家用机和街机绝对不会低于6小时。玩莎木时第一次通关仅用了一天半，连续13小时开机，彩监也倒罢了，真心疼DC。②最喜欢的？若只能说一个那就是贵章（莎木角色）。

●GB的耗电难道真的与卡带有关？（南京 KOOK）

看来是有一定关系，前面不是有劣制卡带耗电的例子吗？

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

放浪冒险谭(VAGRANT STORY)

机种 PS **厂商** SQUARE **类型** AVG + RPG **媒体** CD - ROM



RPG 豪门与 SLG 巨子的最佳组合——史克威尔 + 松野泰已。前者有 FF、圣剑、超时空之钥、前线任务、PE；后者曾一手创造史上唯一的、也许还是最后的百万级 SLG。组合的结果就是这款“放浪冒险谭”。

用现在的眼光来看，游戏很“清淡”，整个游戏只有片头的一小段 CG，但仅是这一小段 CG 就已经把游戏舆论弄得沸沸扬扬，那位神秘妖艳的女郎究竟是谁？很多人为了这个问题而把游戏玩了个底朝天，游戏气氛烘托之妙可见一斑。

游戏最有特点的还是它深奥的系统，深奥得有些晦涩的系统虽然必然会影响到它的商业成功，但对于真正的玩家来说，这才是游戏最大的魅力所在。美丽的画面和感人至深的情节固然可贵，但能使人的头脑兴奋起来的系统同样不可或缺。在系统方面能和任何超大作匹敌的“放浪冒险谭”之所以不被称为超大作，也许就是在画面上还存在差距，以及——

商业成功上的差距，同为松野泰已作品的 PS 版“奥伽战争”就曾取得过巨大商业成功，同样在系统上相当有深度的“奥伽战争”的销售超过了百万份，但这百万用户又有多少真正将其通关呢？一个为核心玩家层制作的游戏碰巧被普遍接受，而有才能的制作人的价值要这样才能体现，这不能不说是一种悲哀。

截止到现在，“放浪冒险谭”还绝对谈不上商业成功，两周销量只有 20 万。不过在史克威尔公司内也算得上颇有个性的松野泰已想必是不会太在意的，他更看重的是人们怎样在玩他的游戏。

角　色：9	操作性：8.5
画　面：8.5	创　意：9
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8.67
玩此游戏时间：20 小时	

——武汉　张凌志

生物危机·代号维罗尼卡

(BIO HAZARD · CODE:VERONICA)

机种 DC **厂商** CAPCOM **类型** AVG **媒体** GD - ROM × 2



盼星星盼月亮终于盼到了 DC 版的 BIO，应该说“到底是生物危机了”，给人的震撼和冲击就是和一般的游戏不同。而且游戏中电影化的场面有增无减，这无疑大大增加了游戏的魅力和感染力，个人感觉 DC 版的 BIO 还算是比较成功的。

提到一个游戏，首先不能不说说它的画面。DC 版 BIO 给人的第一感觉就是干净，没有了马赛克和锯齿的感觉就是和 PS 版不一样。背景虽说是全 3D 的，但并不是像“盗墓者”那样可以随心所欲的变换视点，到是更类似于“恐龙危机”，到了某些地方自动变换角度。至于感觉好与不好，只能因人而异了，不过总体的感觉还是不错的。

不能不提还有对人物脸部的刻划，用“真实”二字形容并不过分。尤其是人物的表情，可以说是栩栩如生，并不像 PS 那样仅仅是一张 2D 的贴图了，这一点的确是有了质的飞跃。单就画面质量而言，已经完全可以和 PS 版的 CG 一较高低了。

但是对于游戏的其它方面我不敢恭维，首先是情节编排的十分拖踏，远远没有了当初打 2 代的那种紧张感，而且 DC 版的 BIO 似乎已经没有了任何恐怖的气氛。起码我没有感受到，也许是以前受到的惊吓太多，所以现在已经习惯了吧:）比起恐怖气氛营造得最好的一代，这次的 BIO 到更像是一个 3D 的射击游戏，缺少了恐怖感的 BIO 已经没有当初那样吸引我了。

硬件的提升并没有给游戏本身的品质带来多么大的改变，也许是 CAPAOM 太专注于画面而将其它的方面忽视了吧？听说 N64 马上就要出 ZERO 版了，但愿 CAPCOM 这次能给我们带来一个真正的惊喜吧。

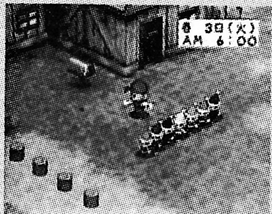
角　色：8.5	操作性：8.5
画　面：9	创　意：7.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：7.5	总评价：8.25
玩此游戏时间：10 小时左右	

——北京　卞之琳

牧场物语·中秋之月

(牧场物语·ハーベストムーン)

机种 PS 厂商 PACK IN SOFT 类型 SLG 媒体 CD-ROM



“牧场物语”这个系列在N64和GB上的人气度很高，拥有一大批支持者，这主要是依靠其良好的耐玩度和有趣的事件。如今这最新一作放在了PS上，效果也是相当不错的。

其实本人一直比较喜欢这种经营型的SLG，因为这其中有一大堆有趣的事件，我喜欢凭着自己的头脑去解决。本作中可饲养的家畜和植物多了许多，有猪、牛、羊、鸡等，蔬菜更是数不胜数。首先你要对整个牧场进行全面的打理，分配好家畜的活动场所，将它们安定下来之后开始种花种菜，来维持生计。

游戏中另一个比较有趣的算是与镇上的人进行对话了。一开始他们对你很冷淡，但随着故事的发展他们渐渐地会对你做出不同的反应，随之便会发生一些事件。本作中的迷你游戏十分之多，什么“赛犬”了、“斗鸡”了你能想到的都有，有时当你获胜了会得到意想不到的礼物。做为牧场的经营者，你必须每天都听天气预报，以便于知道第二天的天气，如果明天要是气温突降或是大雪漫天的话可千万不要把家畜放出去，否则会冻死哟！另外本作对应PDA，可以与朋友进行材料交换，可对于国内的玩友就……

总之，喜欢田园生活的朋友绝对不可错过啊！ ——哈尔滨 李万鑫

角　色：7.5	操作性：7.5
画　面：7.5	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：7.7
玩此游戏时间：4小时	

波波救难队

(レスキユーショット ブービーぼー)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 3D-STG 媒体 CD-ROM



与年底软件高潮相对应的是1月份的游戏低谷，业界好像一下子平静下来了，而本月也没有什么好作品，值得一玩儿的只有“生物危机光枪版”和这款十分有趣的“波波救难队”。

这个作品是NAMCO光枪游戏的最新作，前一作是“化解危机”。与前作相比，本作更有童趣感，相对也不血腥。玩者不可以直接操纵主角，而只能用光枪射击，由于那个傻乎乎的“波波”只会一味向前走并且是个为吃不要命的家伙，所以我们要时时刻刻地保护它，帮它扫清道路。游戏的开场十分有趣，是以连环画的方式表现的，像是用腊笔描绘的，给人以一种朦胧的感觉，这种创意很好，至少在CG横飞的今天也能体会到一种异样的感受。

游戏中有许多有趣的现象，像是什么有毒的蘑菇啊，打“波波”的屁股就会令其跳起啊等等，简直就是妙趣横生！有的时候这种有趣的现象也会帮到它的，例如前方滚来木头，只要你对着“波波”的屁股开一枪，它就会跳起并躲过去的，不然就会HP DOWN了！

总之本作真的很有意思，有机会的话应该试一试。

——哈尔滨 李万鑫

角　色：9	操作性：8
画　面：8	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：8.4
玩此游戏时间：5小时	

SNK VS. CAPCOM 最强战士顶上决战

(SNK VS. CAPCOM 最强 FIGHTERS 顶上决战)

机种 NGP 厂商 SNK 类型 FTG 容量 16M



这款游戏算是NGP掌机上少有的大作了，很多玩友也是因为这几款游戏而下定狠心购买的NGP。

因为是手掌机，所以游戏在画面、音乐方面都没有太多惊人的表现，而且我对NGP的摇杆十分不适。但仅就游戏本身而言，它并没有让我们感到失望，相反它却带给了我们一份惊喜与欢乐。

惊喜的是游戏制作虽然是SNK公司，但在对CAPCOM游戏人物的性格等方面的把握十分到位，如隆的沉默稳健、朴实无华，肯的迅猛伶俐、大搀大阖等等，可见两家公司的交流不少，这也是我们此前最关心的问题，希望CAPCOM版的正规格斗版能做得。

而游戏虽然是格斗游戏，但是搞笑的成分很浓，给我们带来了许多欢乐。比如CAPCOM的弱霸火引弹的几个超杀，真是笑死人。“挑拨神话”连续学春丽、舞、樱花、草薙京、豪鬼几人的挑拨技，然后跳到对方身边找“扁”；“霸王翔吼拳”倒是学得挺像，可惜依然飞不出去；想要在“龙虎乱舞”后追加一记重拳，却用力过猛下巴撞地。此人乃真·弱霸也……

——南昌 JackyWang

角　色：9	操作性：7
画　面：6.5	创　意：7
音　乐：5	移植度：——
情　节：——	总评价：6.9
玩此游戏时间：还没打出豪鬼	

街头霸王～斗士之梦～

(STREET FIRGHTER ALPHA～WARRIORS DREAMS～)

机种 GBC 厂商 CAPCOM 类型 FTG 容量 8M

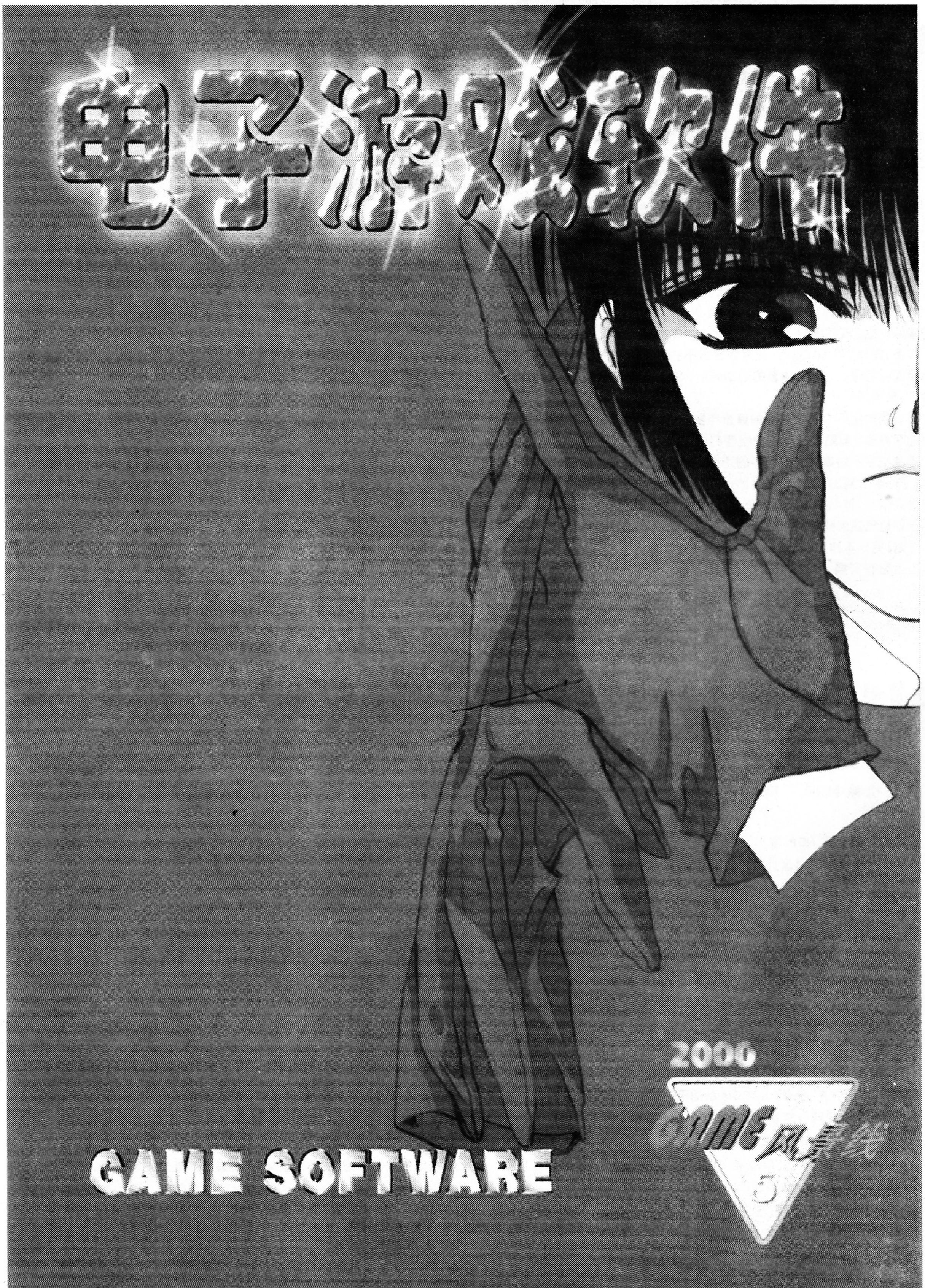
笔者一直都是CAPCOM公司《街霸》系列的拥护者，因为笔者第一次接触到的街机格斗游戏就是它了。早就听说《街霸》将有最新作登陆GBC，经历了几个月的热切盼望，终于在伴随着惊喜和失望的同时，笔者拿到了这款游戏《STREEET FIRGHTER ALPHA～warriors dreams》(以下简称《ALPHA》)。

这款游戏保持了其一贯的优良品质，画面精美(就掌机而言)，色彩多而不杂，特别要说的是，《ALPHA》的人物设定不同于时下掌机格斗游戏普遍采用的Q版形式，以写实的风格演绎了这个游戏，人物简洁而不失真，色块运用合理，虽然线条简单，但一招一式细腻明了，实属难得。

包括隐藏的VEGA、豪鬼、DAN在内，《ALPHA》一共收录了15名角色。系统和菜单命令保持了其一贯的风格，相信大家应该很熟悉，有“ARCADE”和“训练”两个模式，并可对诸如时限、难度等进行设置。游戏操作比较简单，以按键轻重(长短)来区分轻拳(脚)和重拳(脚)。

当然，任何东西都不可能十全十美，《ALPHA》也有其令人失望之处。游戏背景虽然细腻，但颜色单一，二重卷轴连接不是很好。操作上不没有前冲和急退，使节奏缓慢且手感不佳。游戏配乐不错，但格斗声效不佳，也在一定程度上影响了格斗感觉。此外，这款《ALPHA》几乎是完全移植自《STREET FIGHTER ZERO》，给人以炒冷饭的感觉。——北京 秋

角　色：7	操作性：8.5
画　面：8	创　意：10
音　乐：8	移植度：——
情　节：7.5	总评价：8.2
玩此游戏时间：大概十几小时	


电子游戏软件
GAME SOFTWARE
2000
GAME风景线
5

游戏新闻眼

特报 SCOOP 东京游戏展2000春

本刊讯 3月31日至4月2日三天，一年两次的东京游戏展照例在千叶幕张展览中心召开，这是全世界最大的电视游戏展会。本次展会名为"东京游戏展2000春"，以"东京游戏展进化为2000年版本"为主题。

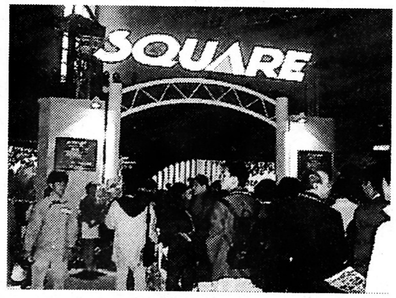
3月31日是对业内人士开放的日子，CESA的会长上月景正（KONAMI的社长）致开幕词道：东京游戏展年年举办，来参观的人都带着强烈的猎奇心理，这就要求我们的市场不断推出新的产品。本次东京游戏展将对世界发布最新的游戏情报。日本通产省的官员也发言道：前一段时间游戏业不景气，但由于PS2等产品登场给游戏市场注入了活力，另外DC和PC上对应互联网的游戏也令人注目，游戏业迎来了互联网时代。

官员的发言印证了这次大会的重点，由于PS2主机已经在3月4日发售，参观者的注意力只能集中在大牌厂商的新游戏上，所以本次大会基本上没有什么悬念。不过，各厂商还是使出了浑身的解数，利用各种手段介绍自己的新游戏。下面我们就为大家介绍展会的情况。

新软件唱主角

SEGA公司自然以DC主机作为主要宣传对象，除了即将发售的那些大作（如"樱大战3·巴黎的燃情岁月"等）之外，对应DC的网络游戏很多，其中包括"梦幻之星·在线版"和一些DC用的网络外设。SEGA的入交社长还进行了讲演，说明SEGA今后的战略将以网络游戏为主。他说：现在已经DC主机有62款游戏对应网络，今年之内将达到70款以上。而且SEGA正在开发对应DC的网络游戏开发工具"KAGE"，总之网络游戏是当前的大趋势。





SQUARE公司出人意料地没有让参观者试玩定于7月19日发售的PS超级大作"FF9"，而只是播放一段约15分钟的"FF9"影片，还是定时播放，一天三次，期间倒是有"FF"系列的制作者坂口博信和天野喜孝为大家讲述制作秘闻。这次SQUARE展出了几款对应PS2主机的游戏，并且供人试玩，说明从今年开始，它的重点将转移到PS2上。

"DQ7"当然是ENIX的重头戏，由于很多人都想试玩这款即将发售的超大作，所以ENIX规定试玩时间不能超过5分钟。这款制作了很长时间的RPG目前仍然没有确定发售日，让人无法理解ENIX的想法。除了"DQ7"之外，ENIX的展区内还有GB版的"星海传说"和对应PS的最新作"铃木爆发"，后者是一款排除定时炸弹的游戏。

KONAMI公司展示了该公司正在开发的一款具有冒险游戏要素的机器人S·RPG"ZOE"。而且为了宣传大家熟悉的足球游戏"实况世界足球"系列即将在PS2主机上推出的最新作"实况世界足球2000"，KONAMI公司还请来日本国奥队的队员平濑智行和松田直树为游戏造势。在回答大家的提问时，这两个人都表示玩足球游戏时，最喜欢使用巴西队。松田表示自己很喜欢玩足球游戏，水平也不错；平濑说自己虽然不怎么玩游戏，但却很喜欢KONAMI的舞蹈游戏"DDR"。

KOEI公司这次并非以他们传统的历史SLG作招牌，而是以将于6月份推出的PS2动作过关游戏"真·三国无双"吸引人们的目光。KOEI公司在前作的基础上，将三国时代家喻户晓的英雄

们在古代战场上驰骋的雄姿用 PS2 强大的机能展示给大家，而且一改前作一对一的方式，变成在马上面对敌人千军万马的过关方式，过关斩将时的场面绝对爽快。KOEI 公司还表示今后将对应 PS2 主机推出网络游戏系列。

其他公司如 NAMCO 展示的“铁拳-TT”、TECMO 的“死或生 2”、CAPCOM 的“鬼武者”等等即将在 PS2 上推出的游戏，同样引起参观者的极大兴趣，不断有人在这些展台中试玩，令这几家公司的展区非常热闹。总之，本次展览最为一引人注目的就是网络游戏和一些正在制作的 PS2 游戏。

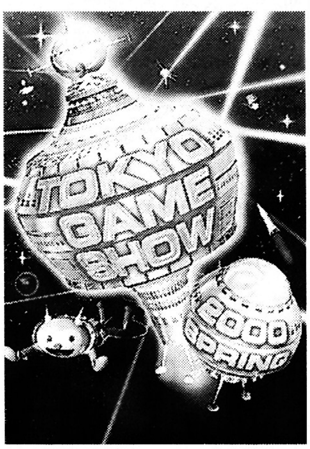
令人感到新鲜的还有一个由几家韩国公司设立的展台，那里摆着几台名为“Boong Ga Boong Ga”的游戏，玩者可以在这里编写自己创作的音乐，韩国人称之为“灌肠游戏”。眼看韩国人制作的游戏也拿到日本这种游戏发源地去展示，不禁为我国的游戏何时才能有这么一天而心急。

日本游戏大奖

每年春季的“东京游戏展”上一项很重要的项目就是为前一年的优秀游戏发奖，这个项目就是“日本游戏大奖”的发奖仪式。由日本计算机娱乐软件协会(CESA)主办的一年一度的“日本游戏大奖”今年已经是第四届了，是对 99 年推出的游戏的大检阅。全部评奖已经在 3 月 30 日完成，展会的第一天进行了颁奖仪式。

SCE 公司推出的对应 PS 主机 PDA 的小游戏“**どこでもいっしょ**”(随身玩伴)出人意料地获得了大奖，并且还得到另外四个单项奖。它击败了实力超强而且销量无人能及的“FF8”和“口袋妖怪·金银”，第一次为 SCE 公司拿到了这个游戏软件的最高奖项。前三届的大奖的主分别是“樱大战”(SS，SEGA，96 年)、“FF7”(PS，SQUARE，97 年)、“塞尔达传说 64·时之笛”(N64，NINTENDO，98 年)，看看有谁得到过这个大奖，恐怕今后谁也不能说 SCE 没有制作软件的实力了。

SQUARE 这次算栽了，本来将“FF8”推迟到 98 年初发售，就是不想同 98 年发售的大批优秀软件正面对抗(如 N64 的“时之笛”、PS 的“BIO 2”、“合金装备”等)，谁知绕过了正面的大军团，却在今年被一款并非传统意义上的大作“随身玩伴”击败。败得莫名其妙，稀里糊涂，也败得无可奈何。大家回想一下去年圣诞软件大战中那些 PS 上超级大作们的销售成绩，传统的高成本大制作游戏似乎不能占到绝对的便宜了，一些具有创新和打破传统模式的游戏正在被大众认可。难怪 SQUARE 不肯过早地将“FF9”在 PS2 上推出，而是决定在技术上已经轻车熟路——也就是不会花太多研制费用——的 PS 上推出了。类似的情况还有 SEGA 去年的 DC 招牌作“莎木·一章 横须贺”，居然连一个奖都没有捞到，反到是育成类的“人面鱼”得到几个奖。这种现象对于国内缺乏资金的游戏制作者来说，应该是个好消息。



另外，大家看看本刊的“美年达中国电玩榜”中的上榜游戏，象我们喜欢的“BIO 3”、“寄生前夜 2”等游戏没有获得任何奖项，看来我们的游戏取向跟日本人有很大不同。下面我们就将各奖项中奖的情况报告给大家。

大奖

随身玩伴(PS，SCE，SLG，99.7.22)

优秀奖

随身玩伴(PS，SCE，SLG，99.7.22)
口袋妖怪·金银(N64，NINTENDO，RPG，99.11.21)
最终幻想 8(PS，SQUARE，RPG，99.2.11)
人面鱼~禁断的宠物~(DC，SEGA，SLG，99.7.29)
劲舞革新版·第二混音版(PS，KONAMI，ACT，99.8.26)

游戏设计奖

随身玩伴(PS，SCE，SLG，99.7.22)

编程奖

灵魂能力(DC，NAMCO，3D－FTG，99.8.5)

图像奖

圣剑传说·玛娜传奇(PS，SQUARE，A·RPG，99.7.15)

动画奖

最终幻想 8(PS，SQUARE，RPG，99.2.11)

角色奖

井上**トロ**(随身玩伴)

音乐奖

劲舞革新版·第二混音版(PS，KONAMI，ACT，99.8.26)

剧本奖

北欧战神传(PS，ENIX，RPG，99.12.22)

最优秀新潮奖

人面鱼~禁断的宠物~(DC，SEGA，SLG，99.7.29)

新潮奖

人面鱼~禁断的宠物~(DC，SEGA，SLG，99.7.29)
随身玩伴(PS，SCE，SLG，99.7.22)
劲舞革新版·第二混音版(PS，KONAMI，ACT，99.8.26)

外国游戏奖

帝国时代 2·王国时代(PC，MICROSOFT，即时 SLG)

最佳游戏者奖

伊集院光(“FAMI 通”编辑)
中岛礼香(“FAMI 通”编辑)

其他

本届“东京游戏展”的大致情况为大家介绍得差不多了，另外还有一些零零碎碎的遗憾，也就是这次大会缺乏刺激的原因，在这里也向大家报告一下。

微软在 PS2 发售后马上就亮出了自己的“X－Box”，但这次展会上却没有展出，令人感到意外，也有点对不住游戏迷的期盼。其实，关于“X－Box”还是有不少画面可以进行展示的，不知微软是否也想搞“神秘主义”。也许 5 月份在美国的 E3 展上，微软会满足我们的好奇心，同时也为 E3 展增添魅力吧——此前 E3 展的电视游戏部分对于我们东方的游戏迷来说，根本没有新鲜的东西，尽是一些在半年前我们就从日本知道的东西。

任天堂也一如以往，根本不参加“东京游戏展”，不知 CESA 哪方面做得不够，请不动这位游戏业巨人。当然，我们所关心的“海豚”和 GBA 掌机也是没有更新的消息啦。

本届展览的参观人数约为 13 万多人，比上届“99 年秋季展”少了约 3 万多人，不知是因为新鲜东西不多，还是因为游戏业不景气造成的，但愿不是后者吧。

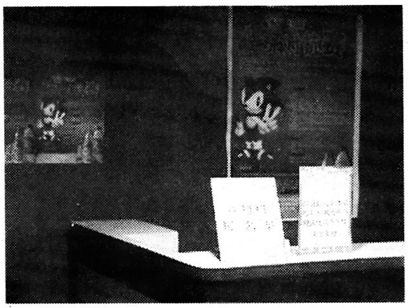
事件 EVENT

舞·YOU JUMP, I JUMP!

本刊讯（记者：S·P） 本社与北京百事可乐饮料有限公司、世嘉华瀚文化娱乐有限公司共同举行的『首届“美年达—世嘉”北京电玩对抗赛』跳舞机大赛的报名工作已经于3月25日至4月30日在北京崇光百货六层游艺城、万通五层游艺城、锡华二层游艺厅、青年宫二层游艺厅同时进行（**报名时间有所延长，请密切注意！**）。

也许由于时间及其他原因，报名的人员不是十分踊跃。但在各个街机厅中DDR的机台前永远都是那么“门庭若市”，其中不乏一些令笔者也瞠目结舌的舞者，如果大家看过日本跳舞大赛的实况VCD的话，一定会为其中花哨的舞步所“征服”，但笔者可以告诉大家我们的舞者不一定比他们差哦，特别是一些“妹妹”跳得更是令你目眩神离。据世嘉公司的工作人员透露现在各个店面总共的报名人数已逾千人，希望大家能够继续支持，舞出你们最美的青春舞步，用一句现在用得很烂的话说，就是“将跳舞进行到底”，俗吧，呵呵！





WE JUMP TOGETHER

事件 EVENT

由于备件不足 GBA发售延期

本刊讯 受人注目的任天堂新一代掌机『GBA』因为备件不足等原因，又有延期的可能性。

任天堂公司预定今年8月发售新掌机GBA，但由于目前日本携带电话急速普及，生产液晶屏幕和半导体产品的工厂产量不足以应付市场需要，所以任天堂得不到足够的零配件，难以生产。此外，由于『口袋妖怪』在全世界走红，GB主机仍然保持很好的销量，现在月产量为150万台，所以任天堂并不急于推出新主机。

任天堂原来预计在4月份发售对应GB主机的『与携带电话连接器』，现在也推迟到今年秋天发售了。而它的N64后继机种『海豚』也肯定要延期发售。这一切将在5月26日的任天堂2000年度决算报告发表之际正式公布。

2000年3－4月游戏业界大事纪

3月13日　BANDAI发表自律型交流机器人玩具猫。

3月13日　KONAMI的将棋软件制作者得到CSA的“贡献奖”。

3月13日　美国任天堂宣布新主机“海豚”在欧美的发售日推迟到明年上半年。

3月14日　“最终幻想9”决定在2000年7月19日发售。

3月15日　SPIKE CONSTRACTERS正式发售PS2的开发工具“SN Sytems”。

3月16日　“FF8”主题曲“Eyes On Me”获得SONG OF THE EAR音乐大奖。

3月17日　“STEPPING COLLECTION”的原创音乐碟发售。

3月17日　与NGP主机同捆发售的限定版“皇家骑士团外传”登场。

3月22日　SEGA发售WINDOWS版的“AD＆D”第二部作品“PLAIN SCAPE TORMENT”。

3月22日　美国陆军采用WINDOWS的战斗模拟系统“Delta Force 2”训练士兵。

3月22日　内藏DC主机的电视登场，并且接受网上预定。

3月23日　CAPCOM公司展开利用PHS的通信事业，发表新的情报来源“AZ－NAVI”。

3月24日　美国RAMBUS公司起诉日立公司侵权，要求美国停止销售和进口DC主机。

3月28日　美国BANDAI公司与**ルーセント**公司合作展开利用WonderSwan掌机的网络服务。

3月29日　ENIX公司开办“DRAGON QUEST NET”。

3月29日　NOA、SOA、EA起诉Yahoo!公司，因为其涉嫌盗版。

3月29日　美国KONAMI开发的PS冰球游戏“NHL Blades of Steel 2000”在日本发售。

3月30日　第四届日本游戏大奖揭晓，SCE的“随身玩伴”获得大奖。

3月31日　为期三天的日本“东京游戏展2000春季展”召开。

4月1日　美国ACCS与BSA开始播放清除非法拷贝软件的电视广告。

4月1日　日本INTERNET CHARACTER SHOW 2000开幕。

4月1日　日本KONAMI公司对韩国游戏公司起诉舞蹈游戏侵权。

4月4日　SQUARE公司设立网络事业子公司，铃木尚任董事长。

4月4日　日本游戏公司BOTOM UP申请破产。

4月5日　ENIX公司在主页上宣布有奖募集游戏作品的评奖活动，设立奖金700万日元。

4月5日　美国SEGA成立新的网络公司“sega.com inc.”。

4月6日　面向PS2开发者的DVD/CD复制器登场。

4月7日　KONAMI在网上公布该公司的PS2游戏“太空战斗机3＆4”的排名情况。

新闻分析

微软之雄图

——关于X-BOX的预测



文/本刊驻美国特约撰稿人　叶展

这篇稿子是笔者最不想写的，这篇稿子也是迄今为止最难写的，不想写是因为思绪很乱，思绪很乱是因为业界形势很乱，业界形势很乱所以很难写，特别是还要做出预测。而预测实际上是最吃力不讨好的事，预测也实际上是一种最哗众取宠的事。但读者们却往往很喜欢看预测的文章，读者们喜欢这种悬念和对悬念的破解。预测很少是准的，否则的话大家早都跟着股市分析家发大财了。因为对未来的事情谁也说不准，正如战争并不完全是实力决胜，有时要靠运气。而运气是无法预测的。在新世纪的主机大战中，变数本来就太多太多，现在又蹦出来个X-BOX，把局势搅得更乱了。但笔者还是老着脸预测一回，脸皮厚是所有市场分析家必备的品质之一。希望这是笔者做出的一个比较严肃合理的预测。对读者们来说，重要的不是预测结果本身，而是分析预测中使用的各方面信息，通过这些信息基本上可以管窥业界的现状，了解了现状您可自己做出解释或做出您认为有理的预测。

微软试图染指游戏业也不是一天两天了，只不过以前一直是在PC游戏领域，从编程界面(DirectX)，到一些PC游戏，如“飞行模拟”、“帝国时代”等。值得注意的是“帝国时代”并不是微软自己开发的，而是独立制作组开发后由微软发行。后来微软又通过和SEGA在DC上的合作，开始尝试介入游戏机领域，但并不成功。一个业界广为流传的笑话是：DC有微软提供的基于DirectX的编程界面和SEGA自己的编程界面，结果没有任何公司选择前者。当然实际情况不会这么惨，但笑话反应了大家对微软的态度，从内心里下意识的排斥和厌恶。微软给人的感觉就是欲壑难填，而X-BOX的提出，是微软正式大张旗鼓地进入游戏机领域的第一步，也更凸显微软什么领域都要抓一把的野心。

从X-BOX的各项数据上看，显然是针对SONY的PS2的。微软的介入，使原来的三国鼎立(SONY、任天堂、SEGA)变成了四方大战。而由于SEGA的DC已然先天不足，任天堂的海豚仍旧云遮雾罩，人们关注的焦点自然落到PS2和X-BOX上。两个公司，一个是软件业的巨人，虽然最近官司缠身但仍劲头不减；一个是娱乐/电器业巨子，正处于其巅峰期。一边是将传统游戏机发挥到极致(对目前来说)，一边是对PC机的简化和有重点的强化(图形功能)。如果说微软以前的对手和微软相比不是一个重量级的，微软胜了只能说山中无老虎猴子称大王。那么SONY vs.微软可以说真正是棋逢对手(嘿嘿，有好戏看了！)。

关于X-BOX的具体性能和其他资料，我相信读者们通过杂志已经弄得很清楚了。那么让我们换个角度看问题，首先我们回顾一下历史吧。

以史为镜之一:X-BOX不是新东西

从PC的历史上看，X-BOX这种通过简化(或固化)部份部件而使价格大幅下降的“PC机”并非什么新东东。在很久(三、四年吧)以前闹得沸沸扬扬的网络PC不也就是这种概念吗?当时是因为SUN、ORACLE等公司看微软在PC领域实在太霸道，又兼JAVA和网络的浪头正盛，人心思变，大家都想摆脱WINTEL体系的控制。于是他们提出网络PC的概念，就是500美元左右的PC，没硬盘，强化网络功能，开机后从网络服务器实时下载应用程序。这种想法是很新颖的，这样一来用户不用再去安装那几百兆的WINDOWS，OFFICE等软件了。你需要哪个特殊功能，就可以实时下载(调用)那个功能。ORACLE等公司希望通过这样绕开微软的操作系统和应用软件，打破垄断。但这种网络PC的概念实在是太超前了点，过于超前有时候反而会适得其反。总之网络PC没有推广开，到现在这一名噪一时的概念已经被人们彻底遗忘。而X-BOX，从本质上说，和网络PC差不多，通过简化(固化)PC的某些部件使得价格压缩到几百美元左右。但X-BOX重点强化了图像处理能力，正如网络PC强化了网络功能一样。但抛开这一点，它还有什么新鲜东西呢?

以史为镜之二:历史会选择谁?

从游戏业的历史来看，迄今为止没有任何公司能够很好地处理新旧主机交替的问题。在新旧主机交替之际就是新公司切入游戏市场的时机，SONY不也是这么做的吗。对微软来说，这自然是机会，历史的机遇在微软一边。但从微软自己的历史看，微软从来就没有在一个新领域快速决胜过。有人说，从微软的历史来看，当微软要进入一个新的领域时，原先在这领域里的任何企业的下场都是悲惨的，可以举出很多例子，如Netscape，Borland等等。但通过研究微软的发家史我们更可以看到微软在新领域取得优势并非一朝一夕之功，而是经过长时间的市场争夺战加上拥有操作系统的不公平竞争优势获胜的。而且值得注意的是微软推出的第一代产品从来就没有成功过，象Windows1.0，2.0，根本就很少有人听说过吧。直到Windows 3.0才获得市场的成功。网络浏览器也一样，IE3.0以前的版本和Netscape Navigator根本没法比。而臭名昭著的DirectX直到7.0版本推出后才真正得到编程人员的认同。微软在新领域取得的成功是通过长时间的耐心努力获得的。象DirectX，刚出来时游戏界的程序员对此嗤之以鼻，人人喊打。程序员们公认DirectX极为糟糕，过于复杂，难学难用，问题多多。但微软不理人们的指责，还是一个版本一个版本地开发下去。其间发生了一件游戏界很著名的事件:PC游戏界最著名的几个程序员，联合了很多人，给微软写了封公开信，大意是呼

吁微软应该重视对 OpenGL 的支持，Direct X 无存在必要等等。但微软就是牛X，根本对此置若罔闻，依然我行我素开发 Direct X。慢慢地，Direct X 中的错误被纠正了，结构合理了，界面干净了。到了最新的 7.0 问世，程序员们终于点点头说，"OK，现在我可以转到 Direct X 上了"。所以我们看出，微软每次进入一个新领域，一开始都并不顺利，但微软从不放弃，毫不气馁，屡战屡败，而又屡败屡战，最后达到自己的目的。它是靠自己雄厚的经济实力和足够的耐心慢慢地将对手挤出局的。所以说，如果对照微软的历史来看，微软起码在短时间内不会在新领域取得绝对优势，也就是说，X－BOX 不会马上大红大紫。

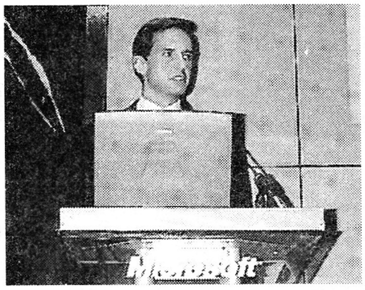
回顾完历史之后，我们再问自己（或微软）几个问题。

问题之一：X－BOX 能成为世界的主机吗？

一部主机想获得成功，必须是起码在美国、日本、欧洲三地中的两个市场获得成功，否则就没有资格成为"世界的主机"，也没有可能在主机大战中胜出。而 X－BOX，说实话，在日本成功的可能性为 0.0000000，日本人是不会买这种 HYBRID（杂种，非骂人！）的帐的。日本的贸易壁垒实际上很严重，而且日本总希望自己搞点和西方不同的东西，像早年间的 PC9801。而且传统上日本的专门做游戏机软件的软件公司，对 PC 是很抵制的，当然也许是力所不及。当然也有例外，如 Square 了，但 Square 是和 EA 成立了合资公司后把"FF7"交给美国公司移植的。总之，日本公司对 PC 的投入远不如美国公司。我想微软自己也明白，他们的机会只是在美国本土和欧洲大陆。在日本，它无法获得用户的认可和足够的软件开发公司的支持。而微软今后的主要市场推广广告宣传等工作，肯定是定位在美国和欧洲市场的。微软肯定要千方百计获得玩家对新机的认可，但从公众的角度，大家对微软的态度可以说是：众口一辞，积毁销骨。看看网络上流行着多少讽刺微软的笑话就知道人们对它的态度了。微软如何获得玩家的认同，确实是摆在它面前的一个大问题。

问题之二：微软能获得玩家的认可吗？

一个很耐人寻味的现象是：在微软软件产品的最终用户眼中，微软臭名昭著。它的产品都是臭狗屎（bull shit，美国人说牛屎。估计是因为美国人喜欢狗，所以骂人是用牛不用狗），整天死机当机。虽然大家都用微软的产品，但没有人喜欢它们，也没有人喜欢微软。讲一个真实的笑话：中国微软研究院的头头去美国加内基美隆大学演讲，没几分钟 NT 就出毛病了，副手赶紧修复。他为了缓和气氛，尴尬地笑笑，说"我以前在其他公司工作时，如果演示时软件出问题了，就把责任一古脑推到微软头上。可惜现在没法这么做了。"听众于是大笑。如果微软自己的人面对公众都如此尴尬的话，那么用户对微软的态度就可想而知了。最终用户对微软的敌对态度和微软的几乎达成垄断的市场份额形成鲜明的对比。大家一边用着微软的 WINDOWS 98、WORD，一边破口大骂。大家生气一方面也是因为自己别无选择，微软实际上已经是达成了垄断。因此最终用户的感受对它来说不太重要，最终用户恨它也好，爱它也好，都无所谓。因为用户只能选择它。但游戏机和操作系统和字处理软件不一样，对游戏机来说，用户的感受是最最重要的，最终用户对公司的感情是最最重要的。很难想象用户买了微软的游戏机，一边玩一边大骂微软。看看 SEGA、任天堂经过多少年刻意培养的人们对他们品牌的亲切感就知道了，再看看那些 SEGA、任天堂铁杆拥趸们的行为，再看看 SONY 这几年在用户中获得的良好认同感，我们就能理解玩家的好感对游戏机公司的重要性。象玩家谈到 SONY，会觉得一种安全感和信任感。而微软在这方面完全是空白，获得用户好感和认同，微软还有很长的路要走，因为它必须扭转人们当中普遍存在的对微软的先入为主的负面评价。



问题之三：PC 玩家和游戏机玩家能在近期融合吗？

影响 X－BOX 成功的最致命的一点就是：就目前来说，PC 玩家和游戏机玩家完全是两个截然不同的族群，而 PC 游戏和游戏机游戏也有很大不同。大的不说，游戏机和 PC 的输入方式不同，导致玩家的行为不同，从而影响到游戏的设计。也就是说在游戏设计的最初阶段就得考虑不同的输入方式对游戏可玩性的影响。这也是大多数 PC 游戏移植到游戏机上不太成功的原因，因为在这些游戏初始设计时就是只把键盘和鼠标器作为输入工具，而所有的交互法则都是围绕着键盘和鼠标设计的，而游戏机是没有这些东东的。因此，人们当中普遍存在的那种误解，即认为 X－BOX 使用 WINDOWS 2000，从而可以移植大量 PC 作品而获得成功，从游戏和游戏性本身是站不住脚的。而从游戏者来看，PC 玩家和游戏机玩家之间不说是泾渭分明，也是有很大差别。咱们"电软"不就很少或者根本不登 PC 游戏的内容吗？起码在近期（5 年内）我看不出 PC 玩家和游戏机玩家有任何融合的趋势，而仅凭微软之力想完成这种融合也是难上加难的。存在的就是合理的，既然 PC 玩家和游戏机玩家都对 PC 游戏和游戏机游戏之间的割据现状心安理得，那么也没有迫切的必要去硬要将两者整合，通过市场手段硬做则更是吃力不讨好。总之，微软如果想走 PC 移植的路的话，那我们可以很客气地告诉它"此路不通"。而如果它要选择纯游戏机的路（X－BOX 据说不能玩 PC 游戏），那么它该如何走在目前还不是很明了。一方面说"我们的 X－BOX 用 WINDOWS 2000 操作系统，编程容易上手，就跟 PC 编程一样"，另一方面又不具备玩 PC 游戏的功能，真是有点自相矛盾，好象 X－BOX 的定位还是有问题啊？

对微软最乐观的预测

无论从历史的角度，还是从用户的角度，我们都没有理由对微软的 X－BOX 过于乐观。微软每次进入一个新领域都不是一帆风顺的，它的第一代产品总是漏洞百出贻笑大方，它在用户心目中臭名昭著，它无法迅速取得日本游戏软件公司的支持，PC 游戏和游戏机游戏有很大不同，微软原有的在操作系统方面的垄断优势在游戏机上并不存在，等等等等。上面全是对微软不利的方面，而对微软有利的方面，大家也都清楚，微软有的是钱，微软的合作伙伴很多，微软意志坚定不达目的决不罢休，等等等等。综合以上各方面考虑，我们是否可以小心翼翼地这么说：微软的 X－BOX，不会在主机大战中象 PS 那样绝对胜出，最乐观的估计是微软站稳了脚跟，占据了一小部分市场份额，象 SEGA 那样，继续和 SONY、任天堂周旋下去。那样的话游戏业岂不更乱了。虽然很不喜欢这个结论，不过这毕竟是比较合乎逻辑的预测。

一句话，走着瞧吧！

外设 ACCESSORY

携带电话与 GB 联体 任天堂拓展掌机类型

本刊讯 任天堂公司在3月25日宣布，明年将发售与携带电话一体型的GAME BOY ADVANCE 掌机。正在家用机市场上苦战的任天堂公司，希望利用此产品拓展携带电话型游戏机的新市场。

前些日子任天堂曾经表示GBA 掌机会在今年夏天发售，这次任天堂的宣传部门表示这款与携带电话一体的掌机是GBA 系列主机的一类。在今年秋天，任天堂将先行发售对应彩色GB 掌机的专用连接器，该连接器可以将GBC 与携带电话或PHS 连接起来，并利用专门的软件收发电子邮件。此连接器与软件的售价预计不超过10000日元（约合人民币780元），计划建立的专门服务器用于让用户下载游戏角色，费用为每次10日元（人民币不到1元）。此举也是为明年发售GBA 与携带电话一体机做准备。

任天堂宣称将在今年内在日美同时发售新一代游戏主机“海豚”，无论是否真能实现，反正目前由于微软X－BOX 的加入，使得游戏主机的竞争变得空前激烈。但在掌机市场上，任天堂凭借“口袋妖怪”完全占据优势，GB 掌机自1989年发售以来，各型机子销量超过了8500万台。此次任天堂进军掌机的通信服务市场，势必将给传统的掌机市场模式注入新的活力。

★ 3月15日，英国SN System 公司发售对应PS2主机的开发工具“ProDG for PlayStation2”，只要得到SCE 公司软件开发许可认证的法人都可以购买，这个开发系统增加了对“Emotion Engine”CPU 的MMI 的支持，并且可以在WINDOWS 环境中运行。这套系统售价为498000日元(约合人民币39000元)。

★ 搭载了DC 机能的电视“DIVERS 2000 SERIES CX－1”将于5月在互联网上发售。这款14英寸的电视由富士电视企画制作，能够直接运行DC 游戏、上网、编辑音乐等，随主机附带键盘、手柄、上网软件等附件。富士电视预计5月31日发售这款产品，预定售价为88888日元(约合人民币7000元)。

★ 美国任天堂董事长荒川实近日宣布：任天堂新一代主机“Dolphin”将推迟到2001年上半年发售。美国任天堂的职员表示：这次延期发售并不是为了延长N64系列产品的寿命，而是正在为N64的用户制作更好的游戏。“Dolphin”在欧美推迟发售的理由只有一个，那就是当发售时有大量的游戏推出，满足用户的需要。

★ 3月15日，在第十四届日本GOLDEN DISK 大奖颁奖仪式上，由北京姑娘王菲演唱的“FF8”主题曲“Eyes On Me”获得“Songs of the ear(洋乐)”奖，这是游戏音乐第一次获得正规的音乐大奖。

★ 有消息说，好莱坞将对SCE 的新主机PS2提出诉讼，因为PS2主机可以观看任何区号的DVD 影片，而这违反了版权保护协定。据称SCE 已经宣布在今后发售的PS2记忆卡上拷贝1.01版的DVD 驱动，这样PS2主机就只能观看日本的2区DVD 影片了。

★ GB 版的“樱大战GB·花组”将采用SS 版“樱大战2”的限时选择LIPS 系统，而其中的人物将包括SS 版1、2两代中大家熟悉和喜爱的角色。

★ 由989 Studios 制作的PS 动作游戏“Syphon Filter”(虹吸战士)的续集，在3月15日已经在美国发售。新作可以两个人同时尽心分屏游戏。

★ LucasArts 预计推出“星球大战”的在线RPG。游戏的名称尚未确定，内容已完成任务与战斗为基础。游戏的开发由制作“EverQuest”的Verant 担任，网络构筑由Sony Online 负责。游戏会实现科幻RPG 世界的面貌，具体的世界观还没有确定，据称游戏的系统会超过“EverQuest”。

★ 3月17日，Activision 与SCEI 合作在美国发售动作冒险游戏“Covert Ops”。游戏是讲述北约的战士在列车上进行战斗的实时动作游戏，你要在列车到达巴黎之前将核导弹取回来。列车将穿越欧洲12个国家，你可以从车窗外欣赏到美丽的风景。

★ SEGA 著名的RPG“梦幻之星”将在今年内推出网络版，对应主机为DC，目前定名为“PHANTASY STAR ONLINE”。游戏有SEGA 公司的SONIC TEAM 制作组制作，通过互联网进行游戏，最多可以四个人组成冒险团体，共同进行冒险。游戏内容丰富多彩，SEGA 称1000个人有1000个冒险故事。

★ ENIX 将于今年夏天推出一款名为“铃木爆发”的AVG，对应机种为PS。游戏中要让女主角铃木利用道具拆除炸弹，游戏画面采用实拍的静止画面。

★ 3月22日，SCEI 公布PS 赛车游戏“FORMULA ONE 99”不能在PS2主机上正常运行，游戏过程中音效不正常。

★ SQUARE 公司在本财年的纯利润总计可达到8亿日元(约合人民币6250万元)，远远高于该公司原先预计的1亿日元(约合人民币780万元)，销售收入也将超过预期的一倍多，达到近20亿日元(约合人民币15600万元)。造成SQUARE 赚大钱的原因是“FF8”在全世界热卖，日本和欧美的全部销量早已超过600万份。

★ 日本第一部在互联网上做宣传的电影“eXistenZ”将从4月10日开始，分两部分供网上用户观看，而电影在影院中上映则要等到5月份。电影讲述了在近未来的美国，游戏制作者盖勒小姐与男警员拜克尔在虚拟游戏“eXistenZ”中的故事。

★ 曾制作“新世纪EVANGELION”、“蓝宝石之谜”等大人气作品的GAINAX 公司的社长泽村武伺，因逃税5.8亿日元(约合人民币4500万元)被东京地方法院处以一年八个月的监禁。

★ KONAMI 表示，原计划与PS2主机同时发卖的“实况足球2000”将推迟至5月25日发售。借助PS2的强大机能，球员的表情以及天候的变化都将逼真地呈现在玩家面前。此外，在“WE4”中倍受好评的俱乐部模式也将保留，而且全部球员均以真名登场。

★ 有消息称，大受玩家好评的街机游戏“SPIKE OUT”的续作“SLASHOUT”已在开发中，新作对应NAOMI 基板。此外，“索尼克大冒险2”也在秘密开发中，据说2代将在今年5月的美国E3展中露面。

★ BANDAI 在3月30日宣布，该公司将于今夏推出WS 的简易版软件开发工具“Wonder Witch”(售价低于20000日元)。利用“Wonder Witch”，玩家就可以在自己装有Windows 系列的PC 机上开发WS 的游戏了。此外，BANDAI 在发售此开发工具的同时，还将架设一个能够令玩家互换原创软件的网站。“Wonder Witch”包含开发用C 语言光盘、WS 与PC 的专用连接线RS－232以及一个存储开发游戏的卡带。

★ 据源自互联网的消息称，KONAMI 已经终止了计划在北美发售的DC 版“恶魔城”的开发工作，但KONAMI 并未对开发计划解体的原因作明确说明。

★ PS2发售初期，由于新型8M 记忆卡产量不足，导致主机销售受阻。目前SCE 表示，由于记忆卡输出界面LSI 晶片供货不足的现象已经得到改善，目前新型记忆卡的产量已达到预期数额，预计脱销现象会在4月初得到解决。

★ SQUARE 与可口可乐共同制作的有FF9角色出现的可口可乐

广告将于 4 月 1 日在日本播出。广告片全部由 CG 制作，除 SQUARE 首次公布的三位角色外，还有其他 FF9 角色也在广告中露面。广告描述的是由于 FF9 的主角追逐可口可乐瓶盖而引起的街区大混乱，片段中有大量的角色出现，街区的场景也会令你仿佛置身于 FF9 的童话世界中！

★ 近日，美国的互动艺术与技术协会（AIAS）公布，本年度的个人成就奖将授予 FF 系列的创始人坂口博信。该奖项是为了奖励在互动娱乐领域内具有突出贡献的、具有高品质作品和持续创造力的人而设立的。先前，任天堂的马里奥之父——宫本茂也曾获此殊誉。AIAS 计划在 5 月 11 日于洛杉矶召开的 E3 游戏展中举行颁奖典礼。

以上一句话新闻为 PERFECT 友情提供，特此致谢！

五月新作新品预定发售情况表

PLAY STATION & PLAY STATION 2

中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
紫禁城	Value 1500 The 紫禁城	PS	SUN SOFT	TAB	1500 日元	5 月 2 日
上海	Value 1500 The 上海	PS	SUN SOFT	TAB	1500 日元	5 月 2 日
龙龙	Value 1500 The 龙龙	PS	SUN SOFT	TAB	1500 日元	5 月 2 日
勇者传说 2	BRAVE SAGA 2	PS	TAKARA	S·RPG	7800 日元	5 月 2 日
再见，宇宙战舰大和号·爱的战士们	さらば宇宙战舰ヤマト 爱の战士たち	PS	BANDAI	SLG	7800 日元	5 月 2 日
再见，宇宙战舰大和号·爱的战士们 限定版	さらば宇宙战舰ヤマト 爱の战士たち 限定版	PS	BANDAI	SLG	12800 日元	5 月 2 日
热情 加强版	élan plus（エラン·プラス）	PS	VISCO	SLG	2800 日元	5 月 11 日
照片的大冒险	～磁石で飞んじゃう!?～ピックスの大冒险	PS	EFFECT	ACT	4800 日元	5 月 18 日
西洋双六棋 2000	BACKGAMMON 2000	PS	UNBLANCE	TAB	6800 日元	5 月 18 日
劲舞革新版·第三混音版	Dance Dance Revolution 3rd MIX（假题）	PS	KONAMI	SLG	开放价格	5 月 18 日
胜利拳击	VICTORY BOXING	PS	VICTOR	SPG	5800、振动	5 月 18 日
东京战争	アクエリアンエイジ～东京ウォーズ～	PS	ESP	TAB	6800 日元	5 月 25 日
赌博默示录 快事	赌博默示录 カイジ	PS	讲谈社	ETC	5800、PDA	5 月 25 日
合金弹头 X	METAL GEAR X	PS	SNK	STG	5800 日元	5 月 25 日
谜题 1	SuperLite 1500 シリーズ クイズ 1	PS	SUCCESS	QUZ	1500 日元	5 月 25 日
谜题 2	SuperLite 1500 シリーズ クイズ 2	PS	SUCCESS	QUZ	1500 日元	5 月 25 日
谜题 3	SuperLite 1500 シリーズ クイズ 3	PS	SUCCESS	QUZ	1500 日元	5 月 25 日
冰球	SuperLite 1500 シリーズ Hooockey！	PS	SUCCESS	SPG	1500 日元	5 月 25 日
必杀弹子机厅 9	必杀パチンコステーション 9 牛若とレミ	PS	SUN SOFT	SLG	振动手柄	5 月 25 日
星界之纹章	星界の纹章	PS	BANDAI VISAUL	SLG		5 月 25 日
传统四人打职业麻将 麻将王	本格四人打プロ麻雀 麻雀王	PS	童	TAB	1980 日元	5 月 25 日
选择·遥控车大战 清单 R	OPTION·チュニングカーバトル スペックR	PS	M·T·O	RAC	5800 日元	5 月中旬
欺骗麻将	イカサマ麻雀	PS	IDEA FACTORY	TAB		5 月
公式柏青哥模拟	FEVER 2 SANKYO 公式パチンコシミュレーション	PS	I.C.S.	SLG	3800 日元	5 月
圣露米纳斯女学院	圣ルミナス女学院	PS	XING	AVG	6800 日元	5 月
勇者斗恶龙 7·伊甸的战士们	DRAGON QUEST 7·エデンの战士たち	PS	ENIX	RPG	7800 日元	5 月
屏幕	Screen	PS	KID	AVG	6800 日元	5 月
篮球～一对一加强版～	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.30 THE バスケット～1on1 プラス～	PS	D3 PUBLISHER	SPG	1500 日元	5 月
街头滑板族 2	STREET BOARDERS 2	PS	MICRO CABIN	ACT	5800 日元	5 月
傀儡公司 2（木偶公司 2）	マリオネットカンパニー2（Marionette Company 2）	PS	MICRO CABIN	AVG	6800 日元	5 月
巴斯杀手	キラーバス	PS	魔法 东京	SPG	5800 日元	5 月
旋风战斗机	フレースヴェルグ（HRESVELGR）	PS2	GUST	RAC	飞机竞速	5 月 25 日

其它

中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
译名无法确定	ビックリマン 2000～ビバ!フェスチバァ!	DC	SEGA TOYS	ETC	振动、VGA	5 月 2 日
高尔夫使用攻略包	ゴルフしようよ攻略パック	DC	BOTOM UP	SPG	振动、通信	5 月 2 日
通信对战 大雪战	通信对战ロジックバトル大雪战	DC	FORTY FIVE	PUZ	振动、通信	5 月 11 日
迪迪行星	Dee Dee Planet（ディーディープラネット）	DC	SEGA	FTG	振动、通信	5 月 18 日
久远之绊 再临诏	久远の绊 再临诏	DC	FOG	AVG	振动、VGA	5 月 18 日
傀儡公司 2（木偶公司 2）	マリオネットカンパニー2 Chu!	DC	MICRO CABIN	AVG	6800 日元	5 月 18 日
超级小赛车	SUPER RUNABOUT	DC	CLIMAX	RAC	5800 日元	5 月 25 日
天真的眼泪	Innocent Tears	DC	广美	SLG	6800 日元	5 月 25 日
克劳恩的鸟笼 5 "赎罪"	グラウエンの鸟笼 Kapitel 5 "赎罪"	DC	SEGA	ETC	必需通信	5 月 25 日
伦塔英雄 No.1	レンタヒーローNo.1	DC	SEGA	A·RPG	振动、VGA	5 月 25 日
平成麻将庄	平成麻雀庄	DC	MICRO NET	TAB	通信、键盘	5 月 25 日
尼贝伦的戒指	ニーベルングの指轮	DC	SUCCESS	AVG		5 月
钓鱼 64	ぬし钓り 64～潮风にのって～	N64	VICTOR	不明	6800、卡带	5 月 26 日
游戏便利店 21	ゲームコンビニ 21	GB	STAR FISH	SLG	3980、卡带	5 月 19 日
TAITO 纪念品 追击 H.Q.	タイトーメモリアル CHASE H.Q.	GB	JORDAN	RAC	3980、卡带	5 月 26 日
TAITO 纪念品 泡泡龙	タイトーメモリアル BUBBLE BOBBLE	GB	JORDAN	PUZ	3980、卡带	5 月 26 日
译名无法确定	ビックリマン 2000 チャージングカード GB	GB	IMAGINEER	不明	3980、卡带	5 月 27 日
译名无法确定	おじゃる丸～月夜が池のたからもの～	GB	SUCCESS	不明	卡带	5 月
金鱼物语	ご金鱼物语	GB	CULTURE BRAIN	不明	3980、卡带	5 月
华兰虎龙学园～花牌·麻将～	华兰虎龙学园～花札·麻雀～	GB	J WING	TAB	4800、卡带	5 月
迷宫战士	ダンジョンセイバー	GB	J WING	不明	4800、卡带	5 月
合金弹头 3	METAL SLUG 3	NG	SNK	STG	卡带	5 月
索尼克·口袋冒险	SONIC THE HEDGEHOG POCKET ADVENTURE	NGP	SNK	ACT	3800、卡带	5 月 25 日
爆裂战士	DYNAMAITE SLUGGER	NGP	SNK	不明	卡带	5 月
数码搭档	デジタルパートナー（假题）	WS	BANDAI	不明	卡带	5 月下旬
火炎摔角联盟 WS 版	ファイヤープロレスリング for WonderSwan	WS	加贺 TECH	FTG	3980、卡带	5 月下旬
译名无法确定	ハンター×ハンター～意思を继ぐ者～	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	5 月
东京魔人学园符咒封录	东京魔人学园符咒封录	WS	ASMIK ACE	不明	4800、卡带	5 月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为 4 月 10 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。



口袋妖怪·金银

~公开令人惊异的口袋秘密~

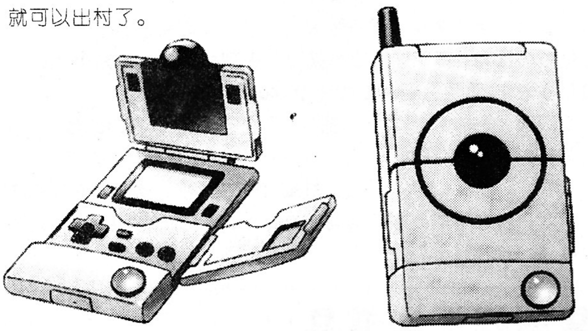
关于特殊道具にじいろのはね和ぎんいろのはね：这两样道具与两只传说的口袋妖怪有关。得到にじいろのはね后就能在スズのとう的塔顶见到250号妖怪。得到ぎんいろのはね后（从ニビ村的老者得到）就能在うずまきじま的山洞深处见到249号妖怪（从右上的洞进入）。另外，在つながりのどうくつ的深处还能见到一只131号妖怪。

GBC	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日:99.11.21	对应:通讯线

欢迎来到闪耀着"金银"光辉的口袋妖怪世界!!

通关后读取进度，从ウツギ博士那得到船票，到アサギシティ乘船，船上有位老爷爷正在着急地找他的孙女。在船长室帮忙找到后，老爷爷感激地给了金メタルコート（让95号或123号妖怪持有它进行通讯交换能使它们进化）。此时船也到岸了。原来是カントー地区的クチバシティ，先去将BOSS干掉吧，往右的通道被一只巨大的卡比兽挡着，没有口袋妖怪之笛看来它是醒不了的。

往上出村，来到ヤマブキシティ。村中某民家的二层，一个女孩说她一年前把"皮皮的玩偶"（ピッピのにんぎゅう）搞丢了。金忽然想起在クチバシティ的俱乐部里，有个人旁边有皮皮的玩偶，立刻回到クチバシティ的俱乐部。果然没错，得到玩偶后还给女孩，女孩给了金车票（ていきけん），这样就可以坐火车了。路线是从ヤマブキ到ゴガネシティ（比坐船快多了）。将BOSS打败后，就可以出村了。



往左走到达タマムシシティ，村子还是与以前一样，只是百货大楼里没有了卖火之石、水之石和叶之石的地方。需要这些石头进化的妖怪可就惨了。打败BOSS，向左出村。

经过17号道路，来到セキチクシティ，这里的狩猎区（サファリ·ゾーン）已经不存在了，干掉BOSS后继续上路吧。

在12号道路，从钓鱼大师的手中可得到一支神奇的钓竿（すでひつりざお），用它钓到的怪物全部都是40级，真是不错。

继续向上，来到シオンタウン，这里有座广播大楼，由于此处没有BOSS屋，直接出村，向上经过岩山通道（イクヤマトンネル），然后下水向下行，到达发电站（はつでんしょ）。进去参观一番后正准备出门，门卫突然收到一个电话，原来在ハナダシティ发生了事故，既然自己正好要去那里，就顺便看看发生了什么事吧。

刚进ハナダシティ的BOSS屋，就见一个黑衣人慌慌张张往外跑，还满嘴胡话的不知说什么，金觉得此人很可疑，便立刻追出去。终于在向上出村的路上追到他，原来他是火箭队的。看来事故肯定与他有关。将其摆平后，他终于交待了。原来他偷了一个机械零件藏在BOSS屋的水中，金立刻回到BOSS屋，费了一番工夫，找到零件，返回发电站，交给站长令供电系统正常。

由ハナダ村向上，刚到みさき就撞见ハナダ村的BOSSカスミ与人在此幽会，カスミ不好意思地与金打了个招呼，知道金的来意后就回村等待金的挑战了。

回村将カスミ打败后返回シオンタウン。在广播大楼里与一老者对话后老者会将金的收音机升级。接通新的台，打开一听，原来是口袋妖怪之笛的音乐！还等什么，赶快去找那只挡路的卡比兽吧。



路障清除了，进入地鼠的山洞（ディグダのあな），出洞后来到ニビシティ，打败BOSS小刚。向下行来到トキワシティBOSS屋里竟然没人，一打听才知这个村的BOSS竟然是前作主人公红的对手绿！既然他不在，那就继续南下拜访一下マサラタウン的オーキド博士吧！

见到オーキド博士后，博士对金夸奖一番，然后要金继续努力，将所有徽章收集齐。

由村南下水游到グレンタウン，意外地发现绿竟然在这里。与金一番对话后，绿便飞回トキワシティ去准备接受金的挑战了。金继续向右游到双子山（ふたでじま），打败山洞中的第七位BOSS。

飞回トキワシティ，向最后一位BOSS绿挑战吧，不愧为前作主人公的对手，绿的实力果然比其它几个BOSS的实力强许多。经

过一番周折，终于将绿搞定。此时**カントー**地区的八个徽章就全部集齐了，赶快去向**オーキド**博士汇报吧。

オーキド对金的成绩表示赞叹，并告知金在**シロガネ**山有许多珍稀的妖怪。现在通往那里的通道也已经开通了，听到这个好消息，金立刻就向**シロガネ**山出发了(从**トキワシティ**向左)。

果然，在**シロガネ**山里的妖怪全部都是超强的，而且(在山洞的最深处)会有一个超级强大的对手正等待着金的到来，相信大家也猜得出他是谁，小心去应付这最辛苦的最终之战吧。

几点补充：

1. 关于月之石(つきのいし)：进入**おつきみ**山(**おつきみやま**)，从右上的楼梯出洞会发现一间无人的房子，房子左边有一块空地，其实只要在月耀日(**けつようび**)的晚上来到这里，就会发现在空地上有两只**ピッピ**围着一个岩石转的有趣时间，它们见到主人公会逃走，将那块岩石切开后调查就会发现一个月之石，而且在下一个月耀日的晚上再来又会发生同样的情节，所以可以用此法不断取得月之石。

2. 关于アルフのいせき：在**アルフのいせき**旁边有一山洞，需要完成一幅拼图，拼好后会掉入**アルフのいせき**中，这时就会遇到 201 号妖怪**アンノーン**。这种妖怪有许多种不同的形态，捉住几只后出洞，附近的遗迹研究所的研究人员会给你一个**アンノーン**的图鉴，要想完成这个图鉴，还必须去完成另外的三个拼图才行。其中一个拼图山洞是从**アルフのいせき**往下过河，另外两个都是要通过**つながりのどぅくつ**才能到达。当完成**アンノーン**的图鉴后，就能使用遗迹研究所中的打印机将它们打印出来。

3. 关于道具がくしゅうそうち：在**いかりのみずうみ**打败那只红色的暴利龙王后会得到**あかいウロコ**，带着它到 30 号道路的口袋妖怪爷爷的家去，他便会提出用**がくしゅうそうち**交换**あかいウロコ**。赶快答应吧，将**がくしゅうそうち**让妖怪携带后，打仗时即使不出战也能得到一半经验值！弱小的妖怪也能练级了！

4. 道具おまもりこばん：在**コガネシティ**的 Shop 店地下一层得到的**おまもりこばん**能使战斗后得到的金钱加倍。

5. 道具きよめのおふだ：在**ハナダシティ**与**ヤマブキシティ**之间的道路上的一间屋子中得到，携带后的作用是降低野外的遇敌机率。

6. 幻之怪兽ライコウ、エンテイ、スイクン的取得方法：要捕捉这三只怪兽，首先要修得**いわくだき**(破岩)这项技巧。08 号机器正是这项技巧，而 08 号机器可以在 36 号通路的小男孩手中获得。当手中怪兽修得这项技巧后，再来到位于**エンジュ**市西侧的另一座**やけた**塔中，打破岩石向上走，再从塔中央的洞跳下，就见到了这三只怪兽。不过它们会因为受到惊吓而逃走，之后它们三个就会分散开来，在整个**ジョウト**半岛所有城市周边的草丛中移动，当主人公(金)再到草丛中行动时会有很小的机率遇到它们三者之一。它们的行动力都很高，遇到主人公就会逃走，所以我们需要的只是见它们一面，之后利用图鉴上的分布图来跟踪捕捉。

推荐使用行动力(**すばやさ**)在 110 以上，并且拥有催眠能力的怪兽，将其排在首位再开展捕捉行动。另外在分布图(**ぶんぷ**)上发现它们的时候，不管有多远，一定要使用步行或骑车前往，而不要用飞行(**そらをとぶ**)，因为当主人公行动时，它们也会移动自己的位置。用步行到达它们所处位置时，它们移动距离会很小或不移动，这是个比较稳妥的方法。

7.249 号怪兽ルギア取得方法：

金版：通关后，在**ニビ**市中得到**ぎんいろのはね**，来到位于**アサギ**市下面的**うずまき**岛，在最深处可以遇到**ルギア**(70 级)。

银版：与**ワタル**一起打败火箭队首领**サガキ**后，得到**ぎんいろのはね**，之后就前往**うずまき**岛的最深处捕捉**ルギア**(40 级)。

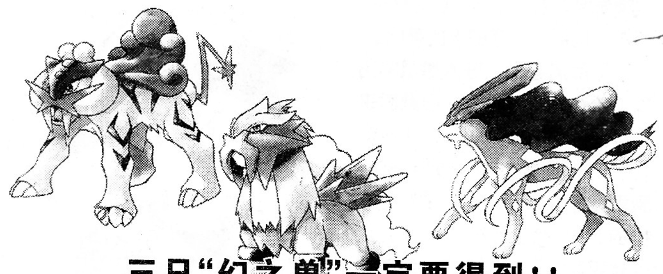
8.250 号怪兽ホウオウ取得方法：

金版：与**ワタル**一起打败火箭队首领**サガキ**后，可以得到**にじいろのはね**，有了些项道具就可以来到**エンジュ**市东侧的**スズのとう**塔中，顶层会遇到**セウオウ**(40 级)。

银版：通关后，到**ニビ**市的老人处得到**にじいろのはね**，之后返回**エンジュ**市，在**スズのとう**的顶层捕捉**ホウオウ**(70 级)。

文/胡斌　PENEN　　责编/PERFECT

本刊将在下期杂志继续刊登 PENEN 朋友有关"金银"的研究内容，敬请期待。



三只"幻之兽"一定要得到!!

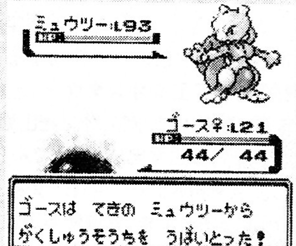
引以为豪的秘技——复制妖怪和道具!!

具体步骤如下：

1. 准备两台 GB 和两盘"金、银"，并用通讯线联接。假设 A 台 GB 中的妖怪为 A，B 台 GB 中的妖怪为 B。现准备复制 A 妖怪。需要指出一点，A 妖怪有所限制，即 A 妖怪只能是那些通讯后能立即进化的妖怪，如 64 号、67 号、75 号、93 号等。

2.A 机先同通讯管理员对话，然后 B 机再对话，这样进行通讯时，A 妖怪会先转移到 B 机中，然后 B 妖怪转移到 A 机中。此后，A 妖怪就会在 B 机中进化，A 机画面中会出现**つうしんたいきちゅぅ**，A 机立即关机。开机后会发现 A 妖怪仍在 A 机中，而在 B 机那边，A 妖怪完成进化后，出现**てろかんしょぅりょろ**的字样，这时再关掉 B 机，然后再开机，会发现 A 妖怪的进化型已经在 B 机中了，这样就大功告成了。不断重复以上步骤，就能不断复制出 A 妖怪的进化型。但也要注意一点，B 妖怪会因此而消失，所以将 B 妖怪选为那些无用的垃圾型妖怪吧。

复制道具同样可以利用上法轻易实现。只需将要复制的道具让 A 妖怪携带着就行。因为道具在通讯过程中是不会消失的(除了个别几个)。无论是直接升级的道具**ふしぎアメ**，还是各种威力强大的**わざマシン**，甚至独一无二的强力球，都能复制出一大堆来！怎么样，这个秘技是不是够邪派呀，哈哈……



◀与 151 号妖怪对决!



世界足球·实况胜利十一人4

~球场怪现象与进攻技巧~

自去年9月3日KONAMI推出了"WE4",似乎其它公司的足球游戏都失去了存在价值。这款足球游戏无论从动作真实性,战术多样化,还是操作性上都达到了现阶段足球游戏的顶峰。在4推出之前,笔者一直认为"WE3 FINAL"版在模拟真实性方面已几近完美。但是看到4中的球员用身体卸球的动作,以及面对大力射门队员下意识的闪避动作时,笔者不得不感叹——KONAMI简直把足球游戏做神了!

PS	厂商:KONAMI	类型:SPG
	发售日:99.9.3	其它:对应振动手柄

有关"WE4"的战术技巧继续募集中!

有趣现象1:球场上的文武百官

当时本人与H君对阵。在安排阵型时,本人把球员位置全调到左路,有次序有间隔地排成一直线(右边锋由于调不过来而没动),而H君亦将其球员全调在右路排成一直线。接着比赛开始,只见左路尽是我的天下,传球就如击鼓传花一般一会儿就到了前场,而右路尽是H君之天下,传球亦然。而在GOAL KICK之后,一方守门员准备开门球时,不要按键发球便可看到两方球员排成两列长队,好象文武百官一般分列两边,十分搞笑。

有趣现象2:奇怪的BUG

当时本人操纵阿根廷队对阵尼日利亚队,贝隆跃起头球攻门,此时尼日利亚后卫和阿根廷前锋洛佩斯紧靠在一起站在球门线上,球不巧正打在二人之间,在二人身上做了短暂的反弹后落入了网内,球进了。此时奇怪的现象出现了,威斯特竟然穿上了阿根廷队的球衣振臂高呼,巴蒂斯图塔、贝隆纷纷和他抱在一起庆祝,而显示的射门队员的名字竟然也是"威斯特"。唉,进了乌龙球还穿上对手的队服和敌人欢呼,回国后一定比埃斯科巴死得更惨!



有趣现象3:自卑的罗伯托·卡洛斯

本人一次在EDIT MODE中自己制作了一个身高210cm、体格H级(最胖)的超级球员,并将其调入巴西队中。于是在巴西的比赛中就看到了一辆"坦克"满场奔跑,无人可挡,很快攻入一球。接着的欢庆画面中,罗伯托·卡洛斯与该超级球员抱在一起,形成鲜明对比,该球员的臂膀简直和卡洛斯的头一样粗!可怜的卡洛斯只能够到别人的肚脐眼!当时我想卡洛斯一定很自卑。

有趣现象4:"超级"后卫和"超级"前锋

一场阿根廷对意大利的战斗中,阿根廷在自己后场掷界外球。阿亚拉将球掷向本方守门员,想让守门员拿球,可没想到足球竟鬼使神差地飞进了大门!不久,意大利发动进攻,门前混战中,皮埃罗的射门缓缓滚向球门,正滚到球门线上,眼看将进球了,意大利前锋维耶里横向突然插上,射门力量槽蓄了老长!啪!结果这位身价最高的球员竟将球踢到了界外?!最后,我们一致推选维耶里为本场最佳后卫。

临时阵型的妙用:

打双前锋的玩友一定有过这样的困惑——进攻时,球被逼到边线,只能够传中,但己方前锋却往往顶不到皮球。其实这时只要将阵型变为4-5-1或3-6-1,你的强力前锋(一般为两前锋中的右前锋)就会在中路去抢点,再也不用担心球从你前锋的头顶掠过了。具体方法:在球队设置的战术选项内选手动,在战术设定的选项前就会出现"△"、"□"、"○"、和"╳",将其中一个移动到临时阵型前(方法与换人一样),如"╳"。在进行比赛时按住L2,再点一下"╳",球队的阵型即会变成你所选的阵型。

状态对球员的影响:

与"WE3"相比,球员状态的作用更加突出(在球队设置栏内按一下R1即可显示)。同一个球员在状态好(红色箭头)与状态差(黑色箭头)时判若两人,就好像巴塞罗纳的罗纳尔多与国际米兰的罗纳尔多。突出表现在速度和弹跳力方面。状态好时,因扎吉能和罗纳尔多赛赛跑,就连皮耶罗都可以和德塞利争头球!

漏球的妙处:

贵刊曾刊出过杭州康乐兄台的系统说明,笔者在此补充几点。首先,L1+□的挑射是较难掌握的技巧(高手除外),其实还有一种简练实效的挑射方法,即快速连点两次□键。此法简单有效,初玩者也极易掌握。其次是R1键的漏球,在接来球时,放开所有键,轻击一下R1,队员会漏掉来球(实况3 Final版中也有)。此招需看准时机,较难掌握,而且要求接球队员有相当的速度(推荐罗纳尔多、吉格斯、舍甫琴科、欧文)。这样,在漏球后立刻大转身追球,甩掉防守队员,突破后面对守门员,GOAL!!

三后卫的弊端:

对方边路进攻时,在己方的边后卫上前封堵的同时,你的拖后中卫也会跟上去做保护。如果对方顺利下底,大脚传中,而你的小禁区内又空空如野——哎!呜呼哀哉。因此使用3后卫的玩家千万不要用中后卫拦截边路进攻,除非对手准备内切射门。切忌!切忌!

文/朱艺等热心球迷　　责编/PERFECT

关于WE4的来稿均被本刊妥善保管,将于近几期内陆续刊出,在此希望各位对WE4高手继续支持本刊,踊跃投稿。





龙骑士传说

~“游戏研究所”期待读者投稿~

奇异怪物：在钟乳洞の洞窟到王都ベール的路上有一种名叫“イユローバード”的貌似鹦鹉的怪物。虽然HP只有4，但防御力极高，每次攻击只能打掉一点HP，但它可以每次扣掉你1/10的HP，极易逃跑，带money 100G。商业都市ロアン前的路上也会遇到具有类似特性的怪物“オーパーツ”，携带money 200G。另外还有一种名为“幸运のつぼ”的罐子似的怪物，笔者尝试了各种攻击，但对其均没有效果，不知何故，望各高手赐教。

PS	厂商:SCEI	类型:RPG
	发售日:99.12.3	对应:振动手柄、PDA

找到弱点！猛烈攻击！BOSS战的技巧金针度人

第一章(DISC 1)

首先明确颜色代表的属性：红色代表火属性，金色代表是地属性，绿色代表风属性，紫色代表雷属性，黑色代表暗属性属性，蓝色则代表冰属性。玩家要运用属性相克的原理来使用魔法。

队伍行动路线：(1)主角出现的村子→(2)森→(3)监狱→(4)草原→(5)钟乳洞→(6)王都→(7)インテルス城→(8)ホークス→(9)湿地带→(10)火山→(11)龙の巢→(12)神殿→(13)ロアン→(14)监狱→(15)主角出现的村子→(16)カサス→(17)布拉克卡斯鲁。

(1)非常EASY的战斗，当队伍HP值变成红色时要注意用道具回复，并注意使用角色的连续技。

(3)要先消灭BOSS身边的杂兵，而后再集中火力攻击中间的本体。在攻击过程中一定要注意补血。

在(5)中会遇到一条似蛇的BOSS。玩家要多备一些解毒药和回复剂。当BOSS受到一定损伤后，会躲到高处，此时只能用箭和道具攻击。

在(8)中，队伍会连续战三个BOSS，所以之前一定要SAVE一次，并多准备些回复道具，而且还要节约使用才好。战胜第一个BOSS不难，但要注意防御和补血，为后两仗做准备。第二个BOSS会用分身术，并能够进行全体攻击。对付分身术，用物理攻击才能找到真正的实体，否则攻击无效。BOSS 3的攻击力很高，而且也会防御，所以队伍攻击时，要注意“○”和“×”键的灵活运用，建议两人攻击，一人防御补血。

(10)火山中将遭遇两个BOSS。第一个BOSS的弱点是其独臂，先打掉它就不会受到全体攻击了，不过其单体攻击也很强，要注意回复。罗丝的魔法对BOSS很有效。第二个BOSS战前，队伍会救得一商人，应买些道具补充一下。BOSS 2是一只火鸟，所以主角并不怕它，因为主角也是火属性角色。

在(11)的BOSS是一名有龙作伴的有翼人。战斗中先攻击其龙，再全力攻击有翼人便可取胜。

(12)神殿的第一个BOSS是海盗，速度奇快，会放出全体损伤的爆裂石，要在碰到队伍之前，将其毁掉。而针金是防队伍攻击的防护网，但只能防御物理攻击。如魔法不够也要先把网撕碎。至于BOSS 2，玩家就不用费心地攻击了，因为此战是靠回答问题取胜的，但不能忘了防御。

问：来此目的，选：爱……；

BOSS变身为席娜问：奋战的目的，选：黑色魔物搜；

问：找黑色魔物做什么，选：当然……仇……

问：报仇之后呢，选：席娜守；



又变身为一斗士问：队伍在这儿干什么，选：……言叶思……；

问：私の部合……，选：仲间……；

问：主角去哪儿，选：席娜を助……；

问：看重谁，选：母亲；

问罗丝命之何在，选：愚之质问。过关。

(14)监狱底层的BOSS攻击力极强，如果席娜级别不高，又不防御的话几乎是必死的，所以此役应做持久战准备。BOSS会放毒并进行全体魔法攻击。相比之下其物理攻击和魔法防御能力比较弱。第二个BOSS的弱点仍是魔法，所以玩家要把握住变身的机会，当然还要注意防御时的自动回复。不要怕他，因为你已经战胜过他(监狱长)一次了。

(17)中的第一个BOSS又是康哥尔，这次他学会了魔法防御罩，三回合后才会自动消失，所以队伍要抓住这空隙，用魔法给予痛击。第二个BOSS是翼人，而且攻击力十分强大，特别是变身以后的全体攻击更为恐怖，所以队伍一定要注意回复。只有在HP接近全满时才能采取攻击，不要怕延误时间。建议找到HP自动回复的戒指并装备上。

第二章(DISC 1)

行动路线：(1)フレッツ→(2)荒地→(3)花之都→(4)フレッツ→(5)兹因卡斯鲁→(6)重力崩坏之谷→(7)巨人之里→(8)荒地→(9)花之都→(10)フレッツ→(11)兹因卡斯鲁→(12)花之都→(13)伊利沙湾→(14)幽灵船→(15)洞穴→(16)里帝艾拉→(17)海底洞窟→(18)里帝艾拉→(19)海底洞窟→(20)狱龙岛→(21)休诺→(22)フレッツ→(23)兹因卡斯鲁。

(2)荒地战BOSS盗贼，此人速度快，能够进行连续攻击，注意回复即可。

(6)谷中又遇到第一章火山中的

BOSS。这时它已经生长完全，而且攻击力也提高了许多，其左臂为全体攻击，右臂能放出即死术，头部单体强攻击，所以选择队员要针对这些进行调整。

（7）巨人之里会遇到盗贼和拳法师，盗贼已是手下败将，而拳法师的拳虽利害，但怎么也敌不过强大的魔法呀，特别是敌单体攻击更为有效。

（10）中是一场艰苦的战斗。最好先装备防御暗属性攻击的护具，并准备充足的回复和苏生剂。BOSS的唯一弱点就是HP值相对低一点，所以攻击力强的队员应有“牺牲”的精神，然后注意救活、防御、回复、再战斗这一过程。千万要小心BOSS的魔法呀。

（14）船上的BOSS会使用魅了，但实力很弱，注意防御即可轻松胜出。

（20）狱龙岛上被困的BOSS龙的魔法非常强大。笔者经过防御、防御、再防御的持久战后，终于找到了它的弱点——火属性魔法防御力弱。这下取胜只是时间问题了。

第三章（DISC 3）

行程路线：(1)フアーニ→(2)针叶树林→(3)デニングラード→(4)惨剧之村→(5)有翼人森林→(6)回到(3)→(7)针叶树林，禁断之森→(8)回到(3)→(9)死龙山→(10)针叶树林→(11)クリスタルパレス→(12)冰河→(13)塔→(14)雪原→(15)マグラード→(16)帝都。

（2）中遭遇BOSS白狼，白狼的各项魔防都很弱，但它的物理攻击很强。所以建议队伍在一阵速攻后，用防御或道具补血。如果有席娜这样的赢弱角色，就更要让她们多“休息”了。

（7）禁断之森内的BOSS会对龙骑士使用封印魔法，令角色变身后的攻防能力均明显下降，几乎无力还手，所以不能变身，只能使用物理攻击和道具。艰苦的战斗！

（9）这里BOSS的攻击速度奇快，能够进行连续攻击，所以还是以防御为主，打一场持久战吧。

（12）冰河的BOSS竟然用我方角色为其抵御攻击！因此不能急于攻击，当伙伴归来后，抓紧时间进攻其胸前的弱点吧。

（13）处遇洛伊德，其速度非常快，又可以躲开我方的物理攻击，而魔法攻击的花样也是又多又狠。BOSS变身后的单体攻击会对我方造成重创，所以玩家一定要小心。建议使用米兰达来防御和对其他人补血。同时最好不要三人一同变身，因为变身以后无法使用道具，玩家会很吃亏。如果有自动回复HP的道具也一定全都带齐，因为这有可能是玩家遇到的最强的敌人。提醒一下，战前一定要记忆一下哟，否则……

第四章（DISC 4）

行程路线：(1)春水之町→(2)巨人之里→(3)ツインキヤッスル→(4)皇后菲利号最终决战前→(5)ルジュ→(6)魔都→(7)法都→(8)死都→(9)神木树→(10)沉まぬ月→(11)エンテインク。

（6）魔都处遇一海怪BOSS，对付它当然用火属性魔法来烧烤了。BOSS的HP很高，不必急于求成，注意回复MP即可。

（7）法都遇三人成队的BOSS，他们的物理攻击力较弱。首先要把他们中能够回复HP的干掉，然后防住中间BOSS变大以后的强力攻击，这样取胜会稍容易一些。

之后会遇到单打事件，在战前一定要带上本属性的防御道具。这样战斗起来会



更有信心。

如遇到可以买东西的市集，千万不要吝惜金钱，要买最强力的装备为最后BOSS战作准备。

战胜主角的父亲后将面对最终BOSS。BOSS将三次变身，第一战相对EASY一些，但要注意节省道具，因为第二战的BOSS会用龙封技，到时将不能变身，只得依靠道具了。第三战最为坚苦，BOSS的攻击力异常强大，无论单体或全体攻击，都会令我方角色的HP所剩无几！所以一定要保留一名角色不停地防御，给其他角色回复HP。切忌急于求成，待全员HP满时再作攻击也不迟。

文/Hululu　　责编/PERFECT

（下接???页）

正统战术

（想快速致富的玩友可跳过此处，直接看邪门战术）

出战前先看漫画（?!），了解每个球员的能力与特点，合理地利用球员的体力，通过换人、暂停来转换球队的节奏，绝对讲究配合的整体型打法。先把球运到中前场，找机会传给中锋或主力得分手。如果有人防守就左右运动几下，摆脱纠缠后投篮。传球距离不要太长，不然会被人断掉或者出现传球失误。运到前场的球传回己方半场是犯规的，在篮下持球停留的时间不得超过3秒。可以利用规则诱使对手犯规，比如当对方一人运球到了前场，而其他人还在后场时，可以让一员猛将与其一对一，这时对方十有八九会手忙脚乱地回传，于是就“嘟——”（裁判的哨声），或者当对方球员在篮下时，派一个队员封住他的投篮路线，僵持一会儿后他就犯规了。我方被包围时不要急于传球，否则必被断掉，不如与其中一个较弱的一对一，这样可轻松脱困。最后要说的是，即使是漫画人物，力量也不至于达到Superman的程度，千万不要在后场投篮。

邪门战术

（又称葵花宝典、九阴真经、血腥技、八雉女……）

防守时，按B键切换到离持球队员最近的球员，然后尽快与持球队员形成一对一状态，虽然不能发个波动拳什么的，但可用断球动作解解恨（注：断球动作极似隆的锁骨割→+中拳）。如果对手传球，而我方又拦截不到的话，那么继续按B键切换队员，继续一对一，此时对方的投篮100%会被己方封住，我方断球反攻的机会也随之大增。如果对方用王牌主力的转身过人法，我方就用车轮战法（一个流川没防住，千万个樱木跑过来）。令对手主力球员的体力迅速透支。

进攻时，刚跑过中场就发三分球可令对手猝不及防，其实一般队员都可以投三分球，只是黑格的长短不同而已，只要掌握好按键的时机，我方的任何一名队员都可充当三井、阿神这样的神投手。一旦熟练了操作，你会发现连樱木都成为三分王了！

热爱GB的玩家们，听我侃完之后，是不是有些手痒了呢？那么还迟疑什么，赶快弄一盘“篮2”，与好友对战去吧！

文/高璐璐　　责编/PERFECT





心跳纪念品 2

～令一文字茜告白的方式大公开～

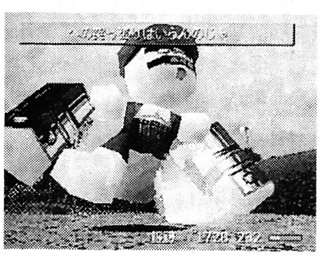
和一文字茜有关的特殊事件共有十种。虽然和其他的女孩子比起来要少了一点，但是其事件内容却是相当地吸引人。其中最值得注目的事件就是和四天王的战斗！主角和小茜俩人究竟能不能平安地渡过这场壮烈的战斗呢！？其实胜负的关键就在于主角和小茜之间的爱情达到了怎样的程度！！如果你已经锁定小茜为目标的话，那绝对不能错过这个事件哦！

PS	厂商:KONAMI	类型:SLG
	发售日:99.11.25	其它:对应 PDA

序	事件名称	盘号	友好度	触发条件	其它条件及大致内容
1	バイトのおつかいなんた	2、3、4	友好、纯爱	随机	和一文字茜约会的时候，有 10% 的几率发生。不过在下雨或下雪的日子则不会发生。还有，在幼年期要帮助一文字茜买东西才行。
2	下校中にどつかれて!?	5	无	随机	只要满足左边的条件，在平时执行指令时就会发生。如果已经发生了和一文字茜有关的不良少年的事件，那么就要求在与总老大的战斗中获胜。
3	うん……食べたいけど	4	纯爱	无	在第一次的一般约会后追加的约会时，会自动地发生。事件大意是说虽然有很多东西都很想吃，但是一文字茜还是忍着没有吃。
4	四天王からの挑战状	3、4	纯爱	第一个星期三	一文字茜慢慢转变成纯爱的状态时，会连续四个月自动地发生筋肉番长、火の玉番长、木枯らし番长、バイト番长四人分别与主角战斗的事件。
5	修学旅行でドッキドキ!	3	友好、纯爱	2000.9.20	这是在第 2 年 9 月举行的毕业旅行时发生的事件。条件是接受一文字茜"明天，和我一起去游览，好吗?"的邀请。
6	ふたりの爱で大胜利っ!!	5	纯爱	2001.9.5	4 的事件中，将四天王都打倒就会自动地发生。由于会说明一文字和不良少年老大们的关系，因此以她为目标的玩家可绝对不能错过啊。
7	咖茶店の准备で大忙しだよ	5	纯爱	2001.11.2	这是在第 3 年的文化祭前一天发生的事件。若是选择"咖茶店"（咖啡店）为主题，在文化祭之前的限定时间出现的文化祭准备指令执行几次后，即可看见。
8	咖茶店本番さぁがんばろう!	5	纯爱	2001.11.3	这是在第 3 年的文化祭当天发生的。选择"咖茶店"为主题，而且要求发生过和一文字茜有关的不良老大的事件，以及和总老大的战斗中获胜。
9	チャイナドレスを着た天使	5	茜的告白条件已齐全	2001.12.24	这是在第 3 年的圣诞夜发生的事件。暂时忘掉打工压力的现实，和主角一起共渡二人世界的一文字茜太可爱了。
10	おせちをごちそう	5	无	2002.1.1	条件是要看到幼年期在公园发生和一文字茜一起玩扮家家酒的事件。如果已经发生了与所有不良少年相关的事件，那么就必须要和总老大的战斗中获胜才行。

她喜欢的礼物是？

第一年	◎ 商品券
	○ 香水
	× ニャンコぬいぐるみ
第二年	◎ ハンドクリーム
	○ ネックレス
	× ジグソーパズル
第三年	◎ 花柄エプロン
	○ ブレスレット
	× メリケンサック



↑和不良老大的战斗。接着是四天王……小茜可真是辛苦啊！



←在毕业旅行时发生事件要求纯爱度和友好度达到一定程度。所以从第一年就经常的约会吧。

感情条件：纯爱代表女孩子的脸颊呈现红润的状态，友好是比开始游戏时还要亲密的状态。



游戏王·被封印的记忆

~如何驾驭神奇的卡牌呢?~

暗黑大法师与青眼の究极龙:

出自漫画原作中的最强组合，当玩者手中集齐021封印されしエクンデイア与封印されし者の左手、右手、左足、右足五张卡时，被封印的暗黑大法师就会出现，以无限之力击破对手，瞬间令对手的基本分数变为0!

本游戏中最强的卡当属"青眼の究极龙",攻击力4500、守备力3800，它是通过仪式卡"究极龙の仪式"和祭品——三只"青眼の白龙"召唤得到，真是名副其实的梦幻卡呀!

PS	厂商:KONAMI	类型:BOG
	发售日:99.9.3	其它:对应振动手柄

揭开神秘卡片世界的变化规律

一、观看3D怪兽战斗画面

在决定怪兽卡攻击时使用"□"键，就可以看到大魄力的战斗画面!方法虽简单可一定有许多玩友没有发现吧!

二、卡片的竖放与横放

在将卡片放在台面上时，竖放表示攻击，横放表示防守，除了使用卡片的能力值外，与基本分数也有关。卡片进攻时，如果攻击力低于对方，那么就要从进攻方基本分数中扣除掉其中的差值，而且卡片也会被消灭。如果将卡片防守的话，即使被击灭也不会减去防守一方的基本分数。如果防守卡片的守备力高于对手卡片的攻击力，那么就要削减攻击一方的基本分数。因此，在选择卡片攻守时一定要慎重考虑。

三、公式化的卡片融合

将两张或以上的卡片进行融合，就会产生一张新卡，通常能力值会很高，而这些可以进行融合的卡一般都是能力较低的，因此这在游戏初、中期是一种必须掌握的技巧。但其以公式化存在，就是说哪些卡片可以融合是固定好的，其中更有一些漫画原著中设定好的，要想全部掌握是难上加难，不过笔者经过大量实践，发现卡片融合还是有规律可寻的，通过怪兽卡的种族可得出如下结论:

ドラコリ→岩石、植物、鸟兽、アリテツト雷、机械、水

魔法使い→岩石、雷、ドラコリ

机械→恐龙、水

アリテツト→植物、水

恶魔→植物、兽、天使、战士

兽→炎、战士、人鱼、アリテツト

另外，还有一些特殊融合的卡片，如ドラコリ+016时の魔术师=069千年龙，或大多数ドラユリ族或海龙族都能与雷族融合成"双头の龙"，又或是原作中的"082真红服黑龙"+"022デモリの召唤"="217フラツ·ワテーモソズ·ドラゴン"等等。总之，大家尽管多试试，一但发现能融合的卡片组合，就要将之记住，以便经后使用。

四、关于仪式卡的收集

仪式卡作为一种极特殊的卡片是《游戏王》的一大特色。借助仪式卡，牺牲特定的祭品卡就可以召唤出罕有的卡片。它在普通的收集卡片方法中是无法获得的，可国内玩友很少有POCKET STATION与限定版卡片，那么我们要如何得到它呢?笔者发现其可以通过强化、魔法卡融合得出，强化卡可通过NEW GAME得到，然后交换到自己的卡片库中。现在就让我将融合的方法告诉你们吧!

1. セラの仪式→303暗·エネルギー+321恶魔のくちづけ
2. 踊りによる诱发→659天使のトランペット+317サイバー·ボンテーツ
3. ハソバーカーのレツピ→338モウヤリのカレー+323秘术の书
4. エレルナイト·ドラゴリの复活→303暗·エネルギー+315ドラゴリの秘宝
5. 龟の誓い→309はかねの甲罗+690伪物のわな或328ホセイドリの力+334海
6. 反面の契约→307エルフの光+321恶魔のくちづけ
7. チヤクラの复活→321恶魔のくちづけ+321恶魔のくちづけ
8. ツヤベリりじートルの契约→306火器付きイリヤクトアーフー+651锁付きヴーメラリ
9. コスモクイーリの祈り→317サイバー·ボリテーツ+恶魔のくちづけ
10. スカルライダーの复活→325机械改造工场+331荒野
11. 要塞クツラの誓い→325机械改造工场+334海

以上是笔者试出的部分仪式卡，玩友们也可随意组合，尝试创造出其它仪式卡。

五、实战中不可缺少的陷阱卡、魔法卡

陷阱卡同样是《游戏王》的特色之一，在实战中尤为重要。而魔法卡更是取胜的关键。因此我们必须充分了解它们的用途，下面笔者列出一些实用的卡片，供玩友们参考:

●686万能地雷グレイモヤ·对方怪兽卡攻击时，会自我毁灭。

●690伪物のわな·使对方怪兽攻击无效化，但仅限一次。

●689おまのじやくの咒い·对手用强化卡强化怪兽时，反而会减去怪兽的能力值

●661ウイルスカード·死的病毒卡，对手怪兽卡攻击力在1500以上自爆。

●348光の护封剑·对手在三回合内无法攻击。

●329ドラゴリ族·封印の壶，对手ドラゴリ族的卡全灭，用来对付爱用"青眼の白龙"及"青眼究极龙"的对手颇为有效。

●342治疗の神·テイア　给自己回复5000基本分。

●357サリター·ボルト　对手怪兽卡全灭，这只强大的魔法卡初期便可得到，十分有用。

●320守备封じ　封印对手本回合内所有守备的怪兽卡，使其变为攻击状态，对于攻击防守力强、攻击力弱之卡有奇效。

●672ハーピイの羽根帚·扫去对手放在台面上的陷阱卡、魔法卡，实战中必不可少。(这张卡可通过"天使のトランペット+机械改造工场"融合得到)

●657巨大化、668ツヤイリ·キヤツスル　可强化任何一张怪兽卡，前者为1000，后者500，非常实用。

文/尧舜禹　　责编/PERFECT

攻略人行道 TV GAMESOFT COMPLETE GUIDE



卡片英雄

~有趣又简单的卡片游戏登场啦~

通关后的旅行：

以ジュニアルール通关后，难度更高的シニアルール模式就会出现。在这里玩家可选择以ホワイトマスター或ブラツマスター进行游戏(游戏到了这阶段亦变成收集卡片的旅程了)。假如你在シニアルール模式继续取得好成绩的话，那么最具挑战性的プロフェショナルール模式也就出现了。为了集齐卡片努力拼搏吧!

GBC	厂商:NINTENDO	类型:BOG
	发售日:2000.2.11	对应:通讯线

第一话

进入游戏，经过一轮练习后，玩家便会进行第一场正式的对战。对手是企图夺取主角手上卡牌的**ためお**。虽然现在玩家手中只有最弱的**マナトツト**，面对对手的**タコツケー**实在胜算甚微。因此第一回合中先派出3只兽，第二回合派出4只，并替后排兽集气。那么玩家就能够以3点攻击力直接攻击**ためお**，一口气击败对手。

第二话

这里主角会进入以相互斗卡片为目的的俱乐部。对手的出场顺序为**あみ**、**ゆういち**、**ためお**、**あみ**、**ためお**、**ゆういち**及**すぎやま**。游戏采取三局两胜制，只要胜出便有**メダル**作为奖品。在得到5个后就能到卡片店换取**ブースラー**。

下面谈谈各对手的应对方法。首先，**あみ**的主力是**ルージマ**，要对付站在后排的它，最好选用**ウオータ**，利用它的特技和后排兽配合可轻易地将对手击倒。而**ゆういち**则拥有能够直接伤害本体的**ヴアルテル**，因而应速战速决。接着的**ためお**拥有**レベルチュンジ**，可以提升手上怪兽的等级，对付它同样要速战。最后玩家面对的是拥有**サンダー**的**すぎやま**，其**サンダー**能一下削减我方3点HP，小心。

第三话

此关要与俱乐部成员进行一场比赛。对手分别是**あみ**、**すぎやま**和**こまい**。**あみ**的主力是**ウオータ**和**ルージュ**，对付她应该没有难度。接着与**すぎやま**对战，他手上的**ケツコウ**若达到LV.3就能每回合直击我方本体，相当厉害。

最终战将会与**こまい**展开，虽然他手上的**ポリゴマ**只有LV.1，但却拥有二段攻击，若在**ガンター**的帮助下便能轻松升级，而**ポリゴマ**升级后配合**ハードシールド**便能直接伤害我方本体，因此是一位相当可怕的对手。只要能胜出，便能在四张卡片中任选一张作为奖品。

第四话

此关的主题是**スーパーカード**。这是一种能令特定的怪兽拥有原来不能达到的等级的强力卡片，与一般的升级相似。

与**クミ**较量后，返回俱乐部，原来这里的对手全都拥有了这种强力的卡片。而对手分别是**すぎやま**、**こまい**、**クミ**和**シロウ**。**すぎやま**手上拥有能一击削去对手5点HP的**ワイルダー**，因此在他派这家伙出场时一定要尽快灭之。**こまい**则拥有**ユルゴマ**，在其登台后也要进快消灭，否则我方在**ユルゴマ**的二段攻击下必败无疑。**クミ**手上的**ドガンター**能进行后排攻击，要特别小心。最后的对手**シロウ**的**ラッテイ**和**ジヤレット**更是不能轻视，一旦被它们击中肯定会元气大伤。

另外，如果玩家能够以强力卡片击败对手的话，就能得到10个**メダル**。实在是非常吸引人的奖品!

第五话

此关分为两部分。第一部分是俱乐部的第二回比赛，对手是**こまい**、**クミ**和**シロウ**。这次他们不但拥有强力卡片，还拥有更厉害的魔法卡片。

こまい拥有能封印我方一只怪兽的封印卡片**とくぎふうじ**，而**クミ**则拥有能一击扣去我方连同本身在内3点HP的**だいちのいかり**，所以要小心被他一击必杀。至于**シロウ**则有**ワーブ**，能够把我方任意两只怪兽的位置对换，非常难缠。

接着是本关的第二部分。首先要面对的是神秘组织**ジョーカーズ**的**トトリテ**。应多加注意其手上会吸血的**チュトロ**，否则很容易败在其强攻之下。第二位要较量的是**ジュン**，与她将进行两场战斗。第一场较简单，但第二场就非同寻常了，因为她的**ドンガラ**能够轻易地降低敌方怪兽的级别，即便是强力的卡片也不能幸免，所以在没有击倒这家伙前，就算升级也是枉然。而最后的对手则是被神秘组织控制了的**シロウ**，千万不要让他的**ジヤレット**升级，否则会更难对付。另外，他的**テレポ**与之前的**ワーブ**效果是一样的，在被它调换位置前，一定要想方设法将其解决。

第六话

历尽艰险，终于来到了故事模式的最终章。把**シロウ**解救后，主角便要前往神秘组织的总部。刚开始时，主角发现对手**ナルシ**一强得简直无法战胜，无论用什么方法都是一败涂地。后来经**ためお**提示，玩家终于发现了他成功的“秘诀”，原来他在每轮中都用了相同的卡片。那么选择“上前调查”，揭穿其骗术，进行一场公平的比试吧。需留意**ナルシ**一利用**ぎんじ**为后排怪兽提升等级，从而直接攻击我方本体的战术。

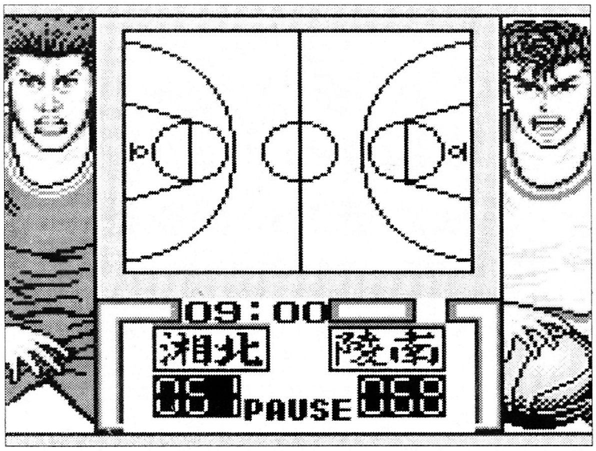
胜出后，在前面将遇到欲对**クミ**不利的最终BOSS**としお**。第一次与之开战时是根本没有胜算的。正当主角感到绝望之际，朋友们都赶来相助。这时玩家可以选择用自己原来的卡片、**タクミ**的卡片或者是BOSS**としお**的卡片参战。如此一来，当然是用BOSS的卡片比较合算了。这样，只要玩家的运气不是太坏便可稳操胜券了。

* * * * * * * * *

迷你情报

1. 在进行故事模式选择**ジユニアルール**时，玩家最多能带15张卡片，而每种都没有3张的上限，因此在选择前排、后排与魔法卡时必须考虑周到。
2. 战斗前应适当地编排卡片，制定战术。
3. 使用卡片时要注意位置，切忌将后排的卡片放到前排任人宰割。
4. 适当地回避攻击。因为大部分攻击都有距离限制，玩家可充分利用这一特点保护自己。
5. 尽量利用提升等级回复HP。

文/江永棉　责编/PERFECT



篮球飞人 2

~系统浅析、邪门战术曝光~

定格动画揭秘：宫城的断球、流川枫的扣篮、投三分的三井，以及抢篮板的樱木和飞身上蓝的仙道，在"篮 2"中原作人物的特点都被动画系统表现得淋漓尽致。只要让球员带球走到一定的位置，而后投篮的话，玩家就可以大饱眼福了。要注意的是，有的球员投篮时有两个小黑格，要尽量让篮球停在右边的小黑格上才好。

GB	厂商：BANDAI	类型：SLG
	发售日：不明	其它：对应通信线

简洁明快的菜单令人大饱眼福，樱木军团再袭 GB!

模式简述

剧情模式(マトーリーモード)：

可选择游戏开始(はじめから)或密码(つづきから)。

系统设定(コンフイグ)：

可设定一般技术画面(びよラルール)的开关(on/off)或传球(バス)的形式是手动(MANUAL)还是自动(AUTO)。

T 博士篮球讲座(Dr.T アワー)：

可选择比赛规则(ルールとついて)或球队说明(ひヒいぢメモ)。

对战(れんしゆうじあい)：

可选择人机对战(VS CP)或双人对战(VS 2P)，亦可设定比赛时间(5 分、10 分、15 分、20 分随你选)。

最重要的是操作

发球时按 B 键，暂停按 START 键，发球后用十字键操作球员移动。进攻一方用 B 键传球，A 键则是投篮，防守一方用 B 键换人。在争球或抢篮板球时，B 键是跳起，A 键是抓球。当持球队员被防守队员挡住时间超过 1.5 秒时，图像会自动切换到一对一画面，在此前提下，进攻一方用方向键决定左路或右路突破，B 键为传球，A 键为投篮；防守一方 B 键为拦截(攻方传球时适用)，A 键为断球(攻方过人时适用)。

王牌主力的话题

同队长的领导能力不同，王牌主力是技术全面的得分手，比赛往往靠王牌主力打开僵局。在比分陷入胶着状态，时间又所剩无几时，使用王牌主力的爆发得分能力常常可以取得事半功倍的效果。王牌主力能力全面，内线外线都能够游刃有余，身手敏捷，并且在一对一的状态时可使出转身过人的技能。此时无法断球，只好眼睁睁地看着对方投篮。那么，王牌主力是不是天下无敌呢！答案自然是否定的。对付王牌主力可以采用人墙战术，用两、三个队员将他堵在外围，当他传球时即可抢断或派遣我方骁将与对方的中下级战士决一雌雄(似乎有点田忌赛马的味道)。还可以用弃子战术，故意让他投进一球，然后在对方半场内抢断后出手投篮(投进球的队员在下轮进攻时发球)。

对方主力发球至助攻这一过程中有一个时间差，因此我方可以大举压下，全线进攻，打他个内外开花，祖国山河一片红！从进攻一方的角度看，让王牌主力兼任主力得分手的想法也不赖。可以利用王牌主力技术的全面和敏捷的速度，让比分高速上升，令对手的自信迅速丧失。但有两点要注意，一是要合理分配王牌主力的体力，不要过分依赖于王牌主力，全队上下要步调一致；二是不能总从一条路线发动进攻，应尽量寻找多条不同的进攻方式和路线，令对方无所适从，防不胜防。

文/高璐璐　责编/PERFECT

七支球队点评

湘北(しようほく)：主角队，内线有全县闻名的大黑柱中锋赤木和秘密武器樱木花道，外线有初中最佳投手三井(主力得分手)，还有内外线游动的魔鬼投手速度型前锋流川和神出鬼没的后卫宫城。在白发佛安西教练的带领下，向着胜利迈进……

陵南(りようなん)：在田冈教练的严酷训练下，鱼住的 LEVEL 不断 UP，福田的归队使陵南的实力迈上了一个新台阶，要小心仙道，他的实力在游戏中依旧那么强劲！

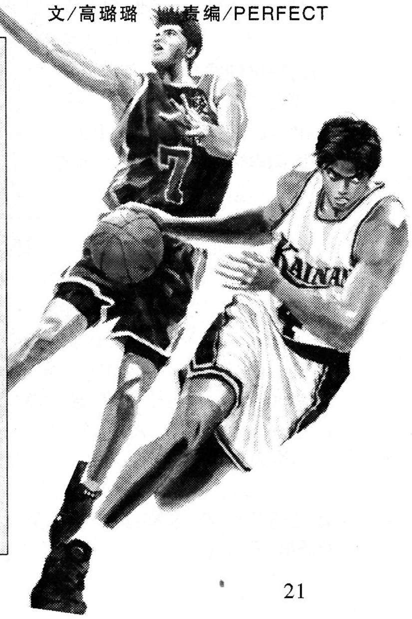
翔阳(しようよう)：与这种队伍比赛，抢篮板时要倍加注意，这些大汉个个身高手长(藤真除外)，简直像猴子一样！因为身高的缘故，他们的篮下命中率较高，要密切注意。

海南(かいなん)：身负"最强"之名的海南，实力确实较其他队强了一个档次。其中首先要提及的就是队长阿牧，他将领导才能与精湛的球技集于一身，投篮的区域很广，不愧为神奈川县的 No.1！此外清田的能力也非常出众，其弹跳力惊人，可与樱木媲美(均是自大狂)，用他抢篮板会很轻松。虽然在县里，高砂并不算太出名，但是他的实力丝豪不逊于赤木。外线的阿神是最强的三分投手，他的黑格长度是三井的两倍！这支队伍的实力不容小觑，但凭着鄙人开发的邪门战术(见后文)可将其打个落花流水。比分差距甚至会达到五六十分之多！

武园(たけぞの)：热爱篮球的小田君担纲，可惜缺乏王牌队友。

津久武(つくふ)：虽然有球员对投三分很在行，但依旧缺乏主力球员，属于甲 B 中游吧。

三浦台(みうらだい)：与其他队伍相比，实力属于乙级，不说也罢。





预想2001年的游戏生活！

～各社迎击PS2的构想～

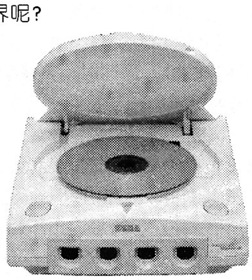
炒得沸沸扬扬的PS2终于发售了，但是游戏业界却并未因此而变得平静。围绕着DC的网络计划、任天堂的海豚、微软的X－BOX以及WS的诸多疑问仍旧牵动着千万玩家的心。为此我们特意制作了这样一个专辑，使大家能对PS2以外的各公司主机的未来有一个较好的把握。

译/刘飞扬　责编/PERFECT

SEGA篇：DreamCast

在DC发售的这一年中，无论是在游戏还是网络方面的发展都是有目共睹的。那么它又会向我们展现出怎样的未来呢？

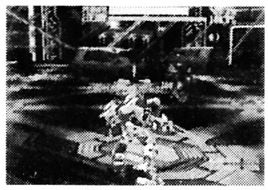
面对PS2的强劲出击，DC阵营将会采取何种对策呢？在这里，我们将有关DC的各种信息做了一番整理，并对其未来可能实现的功能做出了大胆的预测。那么号称DC最大特性的网络将把玩家带入一个什么样的世界呢？



→通过『Dream Passport3』，ISAO所期望的网际交流模式有了进一步的发展。

网络关联会社ISAO（イサオ）的设立

2月17日，专门负责运营DC网络服务的新公司ISAO的成立记者招待会正式召开了。设立这一新公司，主要是为了进一步加强面向DC网络用户的各种服务。可以说DC的主旨在网络，而ISAO则要对此全权负责。ISAO的董事高仓透露，ISAO将在4月份免费赠送连接互联网的专用软件‘Dream Passport3’”。使用这一软件，玩家可以享受到各种服务，包括利用专用摄相机进行革命性的网上交流、下载名作游戏、对战等等。（具体内容将在下面详细介绍）竟然有这么多全新的服务蓄势待发，让我们对ISAO的活动拭目以待吧。



←在《电脑战机》中，可以一边上网聊天一边观赏他人的对战。

ISAO的态度

我们的目标是构筑一个“即时社会”(Live Cammunity)。网络玩家既可以即时对战，也可以进行其它各种互动。我们将提供一个任何人都可随时随地交流的场所。（ISAO坂卷）

“Dream Passport3”新机能满载！！

○用“梦之眼”(Dream eye)和“Dream Passport3”打电视电话！！

“梦之眼”是一种以摄像方式拍摄图像及声音的网络数字摄像机。与“Dream Passport3”共同使用的话，就可以像打可视电话一样一边看着对方的脸一边谈话。

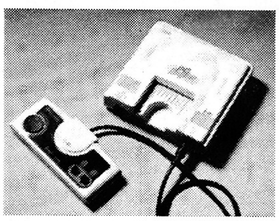


←即使对方不在也可以将图像及声音作成电子邮件寄出。

○可以玩MD、PC－E的游戏哦！

“Dream Passport 3”的一个主要功能就是可以下载MD及PC—E的游戏，并在DC主机上玩。世嘉称此项服务为“梦幻图书馆”(Dream Library)。至于费用，据ISAO的董事高仓透露，ISAO将采用类似出租录相带的方式。

“梦幻图书馆”中收录的游戏数量高达到300多种，其中有许多怀旧的名作哦！。

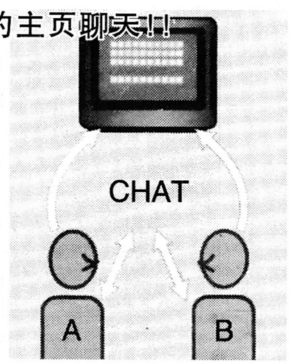


↑在DC上玩MD和PC－E的怀旧名作会有怎样的感觉呢？真想快点感受一下啊！

○可以在没有聊天室的主页聊天！！

当使用“Dream Passport 3”接到某主页上的人数超过一位以上时，只要使用“随时聊天”这一功能，即使这个主页上没有聊天室，玩家也可以进行聊天。当然，大家还能够对自己的年龄等个人资料进行详细的设定。

什么！在没有聊天室的主页聊天！？“Dream Passport 3”考虑的真是周到了！



“Dream Passport 3”的其它特性

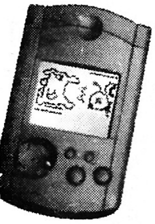
○利用“Dream Passport 3”中的“ぐるぐる温泉ぷち”功能，玩家可以在网上玩到免费的扑克牌、大富翁以及麻将等休闲游戏（电话费当然还是要交的）。

○利用这种机能，朋友们可以组成小组，进行简单而迅捷的网上谈天。这种聊天的特点是能够看到小组内其它成员的在线情况，当然也可以一边浏览主页一边聊天。好象是OICQ一样的功能吗！

新型记忆卡将搭载 MP3 机能!?

在这次采访过程中,传说中的新型记忆卡终于变得明朗了。这种记忆体竟搭载了 MP3 机能!何为 MP3,我们在下面做了简单的说明。使用这一机能,玩家可以在网上把音乐数据下载到记忆体中,既可在室内又可在室外欣赏。

搭载 MP3 的记忆卡即将发售

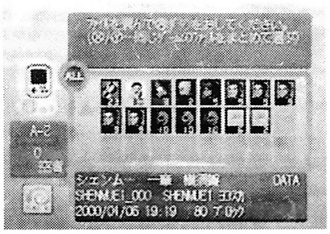


何为 MP3?

MP3 是一种声音数据的压缩格式。其主要特点是可以在几乎不影响音质的情况下对数字音源进行压缩。目前,随着 MP3 播放器的逐步普及,MP3 与音乐的关系也越来越密切了。这将如何反映在电子游戏中呢?让我们共同期待吧。

ISOA 的态度

我们准备在今年内发售新型记忆卡,至于能否支持 Smart Media 或多媒体卡则正在研讨中,请诸位期待。(ISAO 坂卷)

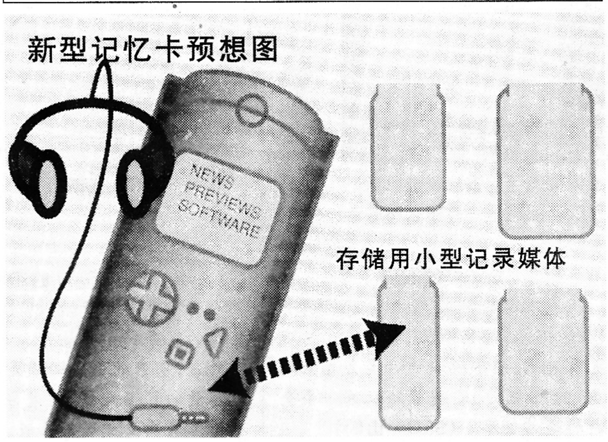


记忆容量也将增加吗?

新一代记忆卡即将推出。玩家最关心的问题应该是记忆容量是否增加吧。因为如果容量增加的话就可以储存更多的游戏记录,还可以玩更多的对应 Virtual Memory 的迷你游戏。

老天保佑这一愿望能够实现吧。

新型记忆卡预想图

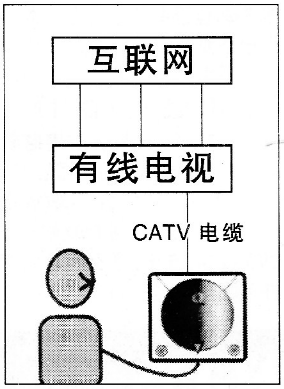


利用 CATV 进行高速网络通信

世嘉已与 30 家主要的有线电视(CATV)公司达成协议,计划于今年春季推出利用 CATV 电缆连接互联网的高速网络连接服务。与一般的电话线上网相比,利用 CATV 电缆可以大大提高传输速度,发送大量数据。

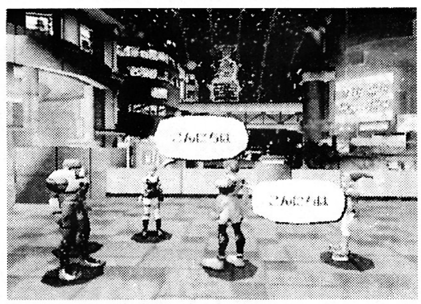
SEGA 的态度

利用 CATV 电缆可令对战游戏及电视电话变得更为流畅。不仅如此,下载新作游戏也将成为可能。(SEGA 山崎)



有怎样的游戏对应网络?

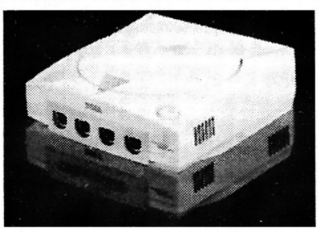
去年 9 月,世嘉的索尼克小组发布了人气 RPG“梦幻之星”的续作“梦幻之星 ONLINE”。该作不仅是人气系列的续篇,更是一款对应多人在线的网络 RPG。游戏时,画面会出现如图所示的交谈画面,玩家可以输入文字在画面中显示出来,还可以在部分预设好的句子中选出自己想要说的话。大家一定要记住的是,这是一款需要在网上寻找同伴,结伴冒险的游戏!



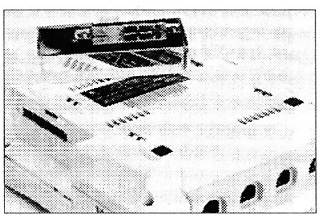
DC 用外部记忆装置“Zip 驱动器”(Zip Drive)登场

去年五月,世嘉宣布与美国电脑用品开发公司 IOMEGA 合作开发 DC 用 Zip 驱动器。使用这一装置,玩家可以把一直以来保存在主电脑中的电子邮件储存到 Zip 软盘中,还可以记录自己喜爱的画像。另外,Zip 驱动器同样可以用于 MD 及 PC-E 游戏的下载服务。

目前,Zip 驱动器的发售日期尚未确定。



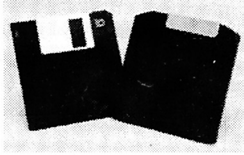
← 与 DC 连接后应该是这样的吧?



→ 将 Zip 驱动器接到主机背面的突起上。

什么是 Zip 驱动器?

Zip 驱动器是由 IOMEGA 公司开发的电脑记忆装置,使用外形类似软驱的磁盘,可以储存大容量的数据,是 DC 未来发展的重要环节。



← 比 3.5 寸盘稍大。

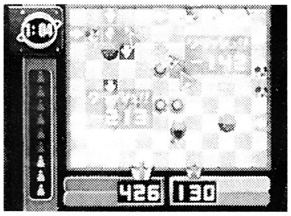
SEGA 的态度

目前,Zip 驱动器的发售时间、价格尚未确定,但这并不是由于技术上问题,而是因为我们正在研究如何使其发挥出最大的效果。我认为 Zip 驱动器可以使 DC 的可能性进一步扩大。还是那句话,敬请期待。(SEGA 宣传科 梅村)

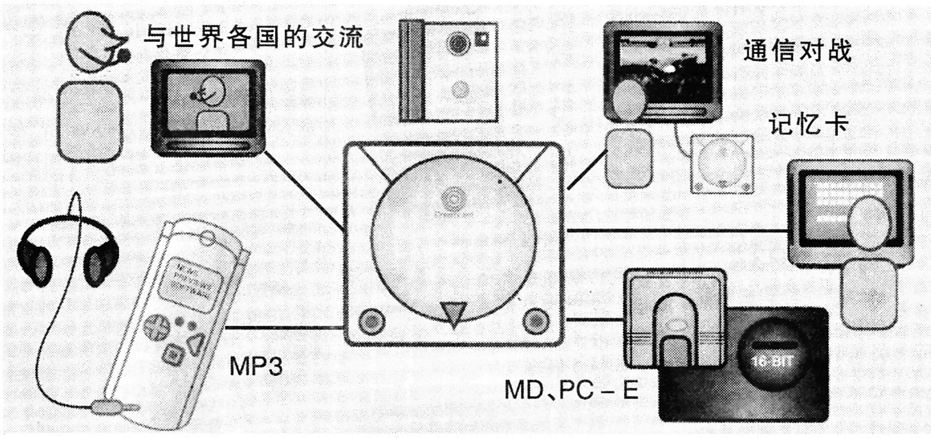
周边设备相继推出,为 DC 的多元发展提供可能!

对 DC 未来的预想

如果目前所发表的功能都实现的话，那么 DC 将是什么样子呢?让我们做个大胆的假设吧。



↑如果能与外国玩家进行通信对战，那将是一件多么美妙的事呀!



SEGA 的态度

在不远的将来，全世界玩家将可以随时进行联网对战，既有桌面游戏也有 RPG，网络游戏的种类会越来越多。21 世纪的 DC 将带给玩家一个全新的通信世界。(SEGA 山崎)

ISAO 的态度

从今年 4 月开始，以“Dream Passport 3”为基础的服务将全面展开。与现在的互联网不同的是，未来的系统必须是即时的，能够进行大容量的数据交换。随着经验的积累，我们将不断开发出更先进的系统。(ISAO 坂巻)

CAPCOM 的态度

我们将为 DC 的通信对战提供更多的系列游戏。另外，我觉得大家把网络游戏想得太复杂了。我希望你们能够充分发挥想像力，“玩什么样的游戏，怎么玩”，这才是未来的网络游戏呀。(CAPCOM 须藤)

无风不起浪——传闻的真相是?

○在“梦幻图书馆”中可以玩到怀旧游戏吗?

在合计 300 种游戏中有没有当时曾令我们为之疯狂的游戏呢?虽然具体的游戏名称仍不明朗，但可以肯定的是，MD 上的大部分名作都将在“梦幻图书馆”出现!

○卡普空将发售非格斗类的网络游戏!?

提起卡普空将要发售的网络游戏，大家首先想到的大概就是《MARVEL VS CAPCOM2》和《能量宝石 2》等格斗游戏吧。不过有传闻说，卡普空将发售非格斗类的网络游戏，且游戏类型更是具体到了 SLG，可是卡普空好像没出过什么 SLG 游戏呀。那么这则传闻到底可靠吗?还是让我们向 CAPCOM 了解一下吧，“虽然不知道是不是 SLG，但确实有不是格斗类的网络游戏正在开发中。我们希望制作出不受类型限制的高品质的网络游戏。”

看来确有此事了，真是相当期待啊!

○DVD 版本的 DC!?

有传闻说世嘉将发售搭载 DVD 驱动器的 DC! 这则传闻随着 PS2 的发售也越发显得可信了!那么 DVD 版的 DC 真会发售吗?

“没有这种计划!”(SEGA 宣传部门)

虽说如此，可 DVD 确实是未来的发展方向呀。如果真的有 DVD 版 DC 推出，那么其软件的价格一定要比现行的 GD－ROM 高许多吧!

微软篇:X－BOX

在 PS2 发售不久，微软的游戏机 X－BOX 也正式发布了。那么在其发售后，X－BOX 能够顺利地登陆日本市场吗?

因“Windows”而家喻户晓的微软正在进行游戏机的开发——这一传闻最早出现于去年 10 月。虽然最开始只是一些暧昧的消息，但其真实度却越来越强，到最近甚至已经有了相当具体的主机规格。下面就让我听听日刊《FAMI 通》的浜村主编对于 X－BOX 的看法吧。

现在的传闻

- 以 Windows2000 或 98 为基础的 OS
- CPU 主频 500MHz
- 内置硬盘、56K MODEM、DVD 光驱
- 能用来玩对应 Windows 的游戏
- 明年 9 月发售
- 价格约为 250～300 美元



对于 X－BOX，浜村主编都知道什么呢?

——大家对于 X－BOX 的未来都很关心，那么您对其了解多少呢?您认为 X－BOX 会被日本接受吗?

浜村：如果从日本软件厂商的角度来讲，即使初期专门为 X－BOX 开发的游戏很少，但相信会有相当数量的移植作品。因为 X－BOX 毕竟是新厂商的新硬件，软件厂商都会选择这种比较稳妥的方式进行参与。

——她在日本会取得成功吗?

浜村：坦率的说，这完全取决于日本的软件制作商会不会予以支持，X－BOX 想和 PS2 对抗还是颇为困难的。但如果欧美的极其优秀的网络游戏随之涌入的话，其结果就很难预料了。对了，如果像美国的 DC 那样，拉开日版与美版的发售时间，待软件充实之后再推出日版，这样也许能使 X－BOX 受到意料之外的欢迎吧。另外，如果真的不需要开发特许的话，中小软件商也会很快投入 X－BOX 的软件开发中。

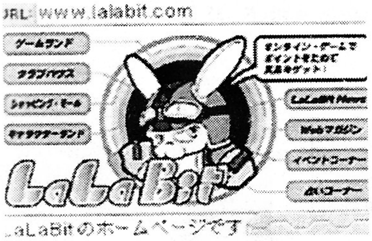
——X－BOX 能使微软获得怎样的利润呢?

浜村：我还是认为 X－BOX 是微软和 PS2 在开发环境上的战争，即 OS 与 Linux 的对抗。因为 PS2 的开发环境不是 Windows 而是 Linux。随着 PS2 的普及，Linux 也会被更加广泛的运用，这对于微软而言绝非好事。老实说，对于微软来说，X－BOX 挣不到钱也没关系!

BANDAI 篇：Wonder Swan

最早宣布将与手提电话相连的WS。传说中的WG（Wonder Gate）与WW（Wonder Wave）到底将于何时发售呢？

万岱的手掌机WS的设计可谓别具匠心，它既可通过与手提电话、PHS连接上网，还能与PS2和机器人对接。下面就让我们具体看一看WS的各项功能吧。

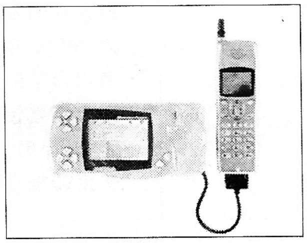


↑使用WS和手提电话就可浏览主页和发送电子邮件。

神奇之门（Wonder Gate）

预定于2000年春发售的神奇之门（WG）是用于将WS与手提电话和PHS相连接从而实现上网功能的一种网络终端。将通信转接器装于WS本体的侧面再插上通信卡，即可下载数据。玩家不仅可以收发电子邮件、浏览主页，更可以下载迷你游戏。

可轻松实现通信

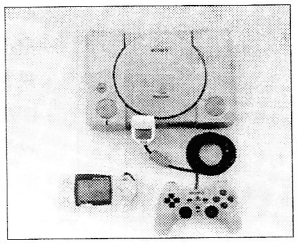


←通过与手提电话相连接即可成为便携式网络终端。

神奇浪潮（Wonder Wave）

当WS安装上神奇浪潮（WW）后就可以通过Pocket Station与PS2进行数据交换了，其中包括游戏中地图和角色的互换等项目。其发售日期定在5月下旬，同时发售的软件是《数字伙伴（假题）》，另外《SD高达世纪（假题）》也将于今天7月登场。

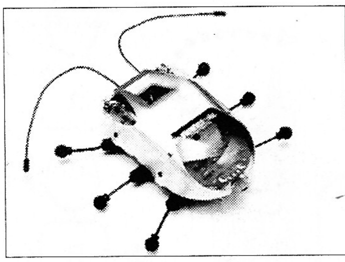
游戏范围将扩大



←可以通过红外线与PS2进行数据的交换。

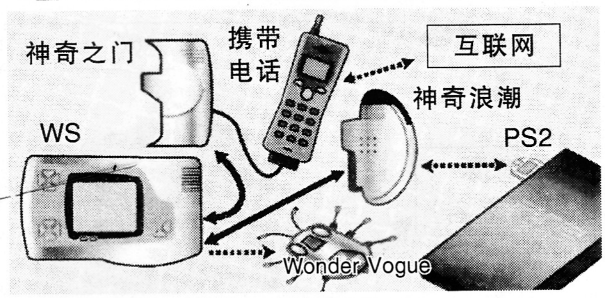
WS变得更加有趣了

WS还有很多有趣的功能，例如所谓的"WV"（Wonder Vogue）就是利用WS运行机器人的程序、并以红外线遥控机器人的软件（附机器人）。该系统已预定于今年夏天正式发售。另外可接收FM电波，还可收听广播及接收简单图形、文字数据的"FM文字多重数据对应插头"也正在开发中。



↑使用可传送红外线的插卡，将自己设计的程序数据传送给机器人就可以使机器人按该程序运动。

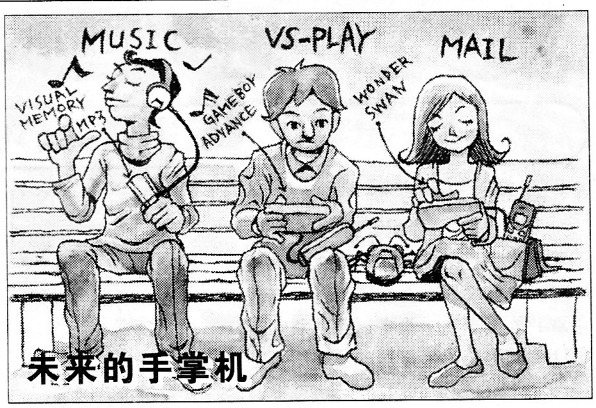
未来的预想



即能上网又能与PS连接的WS
一定会继续得到玩家的支持！



今后将有越来越多的游戏对应网络功能，如果不上网就无法体会其中的乐趣。玩家不仅可以与素未谋面的对手进行对战，还可以给朋友发送电子邮件、打可视电话、下载软件及音乐。当然一年以后的网络环境也将比现在优越许多，随着网络游戏的普及，NTT等通信公司也一定会为下调通话费及开发高速电话线而努力进行基础设施的整备。游戏将改变这个世界！美好的未来在向我们招手。



到明年，玩家就可以通过GB Advance和WS加载的手提电话接续插口实现上网浏览网页、发送电子邮件及通信对战等功能。随着基础设施的完备，廉价的费用将使轻松上网成为可能。不仅如此，数据的传输速度也将有质的飞跃。到那时，玩家可以把从网上下载的MP3歌曲储存进掌机内，在室外欣赏。让我们耐心地等待这一天的到来吧。

任天堂篇：海豚与 GBA

任天堂的次世代主机和 GB Advance 有怎样的发展呢？虽然海豚的具体数据依旧不详，但是玩家对其的期待度却非常之高。

任天堂于 99 年 5 月 15 日正式公布了其新主机海豚（假称），尽管详细情况至今仍不很明确，但是仅从松下的技术提携和 DVD 载体的采用等消息就已经令人翘首以待了。另外，GB 的后续机种 GB Advance 也已浮出水面，其机能较 GB 也有了质的提升。下面我们就把有关海豚和 GB Advance 的所有情报介绍给大家。



海豚（暂定名）

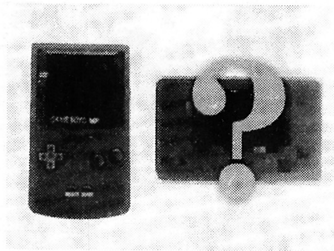
发售日、价格都未定，目前已知的情报有三点：CPU 由美国电脑公司 IBM 设计、软件载体采用 DVD、可以连接网络。例外，DVD 是与松下电器合作开发的。

- 心脏部分的 CPU 由 IBM 公司设计
- 采用 DVD—ROM
- DVD 光驱由松下电器提供
- 网络接续可能

GB Advance

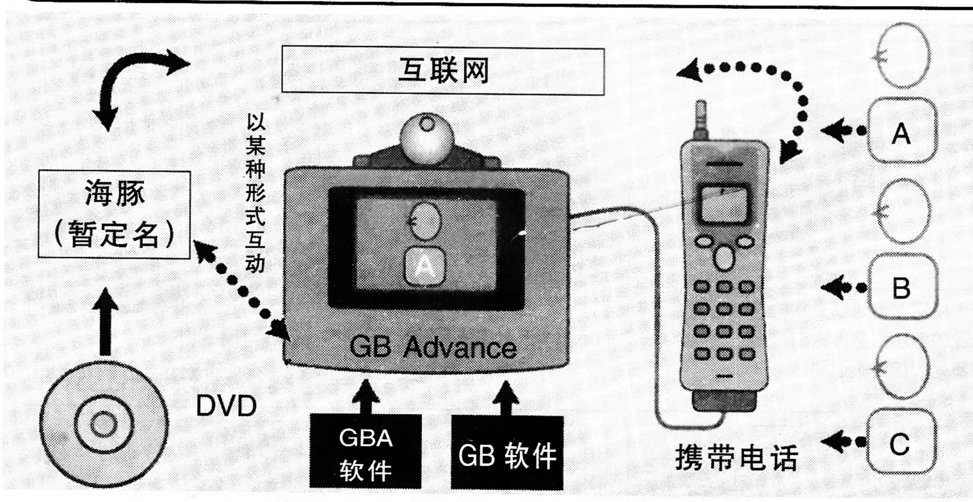
原计划于在今年 8 月发售的 GBA 再次延期了，其价格未定。内藏 32 位 CPU，可进行更高速的运算。另外还可通过与手提电话和 PHS（区域型手提电话——译者注）连接，达到上网的目的。同时向下兼容 GB 游戏。规格为：高 80 毫米、长 135 毫米、厚 23 毫米。

- CPU 为 32 位
- 最大同时发色数为 65000 色
- 使用两节五号电池
- 最大连续使用时间约为 20 小时
- 使用转接装置可上网



↑GBA 的外观到底是什么样子呢？

未来的预想

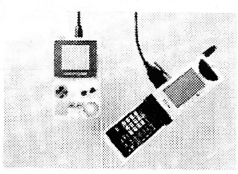


那么，这两个主机到底有什么联系呢？首先，二者都应该具备上网的功能，可以发送、接收电子邮件、下载软件；其次，任天堂还宣布使用 GB Advance，玩家可以一边上网聊天一边进行通信对战，如果双方都使用了单独出售的专用数字照相机，就可以一边看着对方一边对战了。据说任天堂还考虑将海豚（假称）与 GB Advance 以某种形式连接在一起，而这把“钥匙”就是“网络”。

玩家最关心的周边产品是？

1. 连接 GB 与手提电话的转接器

可以将 GB 与手提电话、PHS 相接的转接器。上文中提到**モバイル** 21 及 ND Cube 两家公司正在开发网络对应游戏，而玩家若想玩到这种游戏则必须拥有转接器。转接器的发售日预定在今年 4 月，但是到目前为止，连接方法和具体形态还都是未知数。据推测，手提电话将与对战连续插口连接，即从插口中引出一条导线将二者相连。至于后者 PHS，有可能是在卡盘上再安装一个插口，将游戏软件插在插口上来玩。



任天堂的态度

目前开发进展很顺利。在此需要说明的是，这种转接器并不对应 GB Pocket 和黑白 GB，而只对应彩色 GB 和未来的 GB Advance。（任天堂 本乡）

2. LAND NET

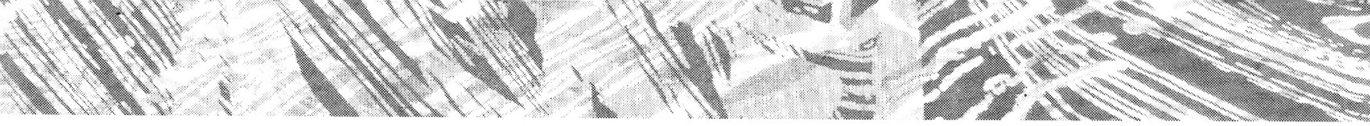
对应 64DD 的 Land Net。尽管与其它厂商相比，任天堂的网络动作好象慢了一点，但 N64 的玩家们还是可以长出了一口气。目前，Land Net 已知的服务项目是可以从网上下载 FC 时代的游戏作品来玩，这一消息对老玩家们而言一定有极大的吸引力吧！



如果是让你选择下载怀旧游戏的话，你会选择哪一款呢？是『马里奥』吗？

Land Net 的表态

这套系统目前正在锐意开发中。我们将努力使玩家可以下载以前发售的所有游戏，但是有一些内藏特殊装置的游戏可能无法游戏。这种服务的展开时间尚未确定。我们把 Land Net 的网络服务定位在“大家一起制作、参与、游玩的网络电视”上。我们的任何服务产品都将以此为中心去开发。（Land NetDD 池本）

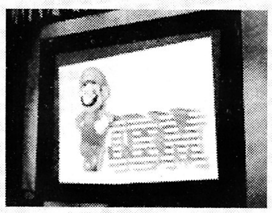


无风不起浪，关于海豚和GBA的传闻是？

～海豚(暂定名)～

○售价200美元？

据说在西雅图举行的任天堂大会上，美国任天堂宣称海豚在美国的售价为200美元（约合22000日元），与当年N64在美国和日本的首发售价几乎相同，我们是否也可以认为海豚在日本的售价应在22000日元左右呢？



○Space World？

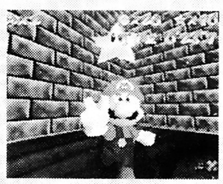
有传闻说，在今年的任天堂Space World大会上（预定于8月25日～27日召开）海豚将会首次亮相。当年N64在Space World上发表的时候已有相当数量的软件可以试玩，这次大会是否也将有许多对应海豚的软件出现呢？

○今年年底发售？

关于海豚的发售时期，任天堂表示"将赶在今年的圣诞节商战（2000年末）发售"。考虑到任天堂的硬件大多在21日发售，那么海豚的发售日是否就是今年年末的12月21日呢？

○第一弹是《马里奥》？

一直以来，随任天堂硬件首售的软件都是《马里奥》系列。SFC是《超级马里奥世界》、N64是《超级马里奥64》。以此类推，海豚也应当是《马里奥》系列了？



←其招牌游戏理应是《马里奥》。

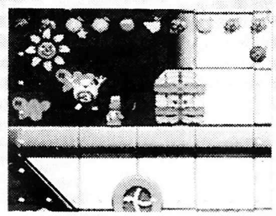
～GB Advance～

○按键的数目已经决定？

据说GB Advance共有A、B、X、Y、L、R、开始、选择，共计8个按键，与超任的手柄完全相同。另外摇杆不是3D摇杆，而是十键。嗯，看起来很好用。

○可以运行《耀西的故事》？

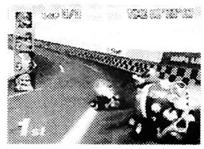
作为开发用样品游戏，N64的《耀西的故事》也可以在GB Advance上运行！？如果这是真的话，那GB Advance的机能真的是很恐怖……与主机同时发售的软件应该就是它吧！？



↑如果这种游戏能在手掌游戏机上运行的话……

任天堂的态度

海豚的开发工作进展顺利。至于售价，我们既没有在美国发表，也没有在日本公开。发售时期暂定在2000年年底，但具体的日期尚未确定。在今年的任天堂Space World上我们将会展示一些软件，但第一弹软件仍尚未确定。GB Advance的按键规格目前也不能公布。另外《耀西的故事》作为DEMO在GB Advance上运行，但它只能用作测试GB Advance的性能。GB Advance的发售时间尚未确定。（任天堂 本乡）

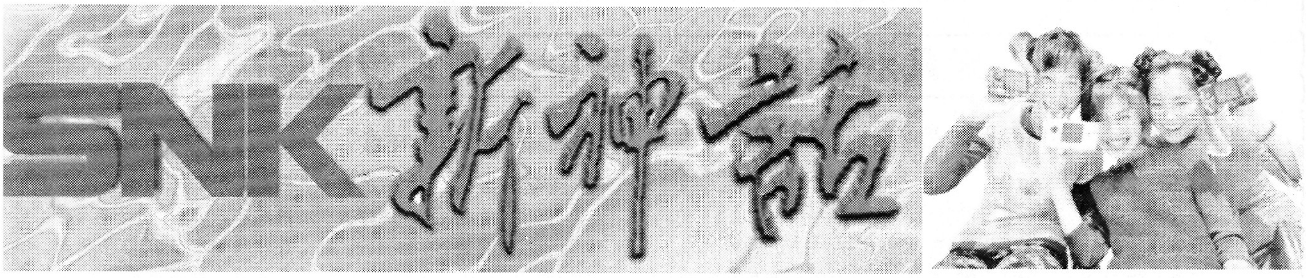


→GB Advance可以显示简单的多边形。



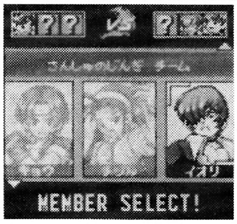
←等待任天堂的Space World召开吧。

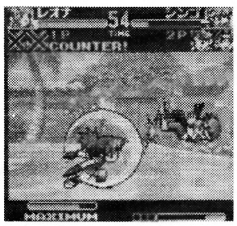




SNK 黑白 NGP SOFT 内容介绍

《拳皇 R—1》

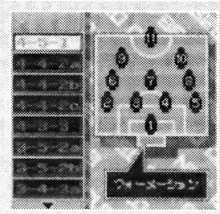
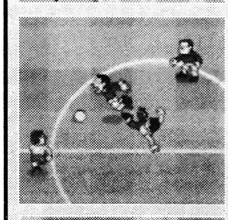





NGP 游戏中第一款格斗经典。此作以 SNK 的街机版《KOF97》内容为背景、集合了 SNK 最具人气的游戏角色以格斗游戏的方式出现在 NGP 上。所有游戏角色都得到最新设计，还保持了原来街机版《KOF97》所特有的紧急回避及能源槽系统，所以会使对街机版《KOF97》内容有所了解的玩家体验到更特别的格斗快感。



《NG CUP98》

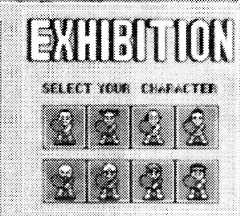


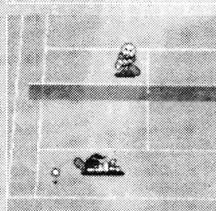
此作具备了足球及 SLG 游戏的乐趣。玩家将指挥自己的足球队为获得世界杯去战斗。在取得每场胜利以后可以得到赏金来为自己的队员购买新的运动用品来提高能力。

在游戏过程中玩家将面对各种突发事件。如何处理出现的问题和组合最强队员去应战将完全依赖游戏者的决策能力。如果玩家能在游戏中发现特别珍奇的运动用品来装备自己的球队的话……

《口袋网球》







此作中 8 位个性各异的网球选手会为玩家带来强烈的网球运动魅力。

各种网球运动中被使用的技术都在此游戏中得到最真实细致的再现，使玩家能在游戏中充分体验到充满效果的感觉。游戏同样中准备了 3 种游戏方式及记录功能、玩家可以为夺取最后的神秘金杯试试自己的运动神经！



《侍魂！》






此作中 SNK 的街机版《侍魂》的人物如霸王丸、娜可露露、绯雨闲丸等都会出现。被 Q 版化的游戏角色依然使用同样的刀剑武器展开一场紧张刺激的生死格斗、此作精彩的内容得到真实的再现。在游戏模式上有“1P 、VS、极限挑战共三种类组成，此外有用“剑质选择”来决定“修罗、罗刹”作为游戏角色发挥不同特技的功能，还有准备“剑圣、剑豪、剑客”三种难易度。

责编/SHADOW PHOENIX

"救星"●一切 MD 游戏问题，信寄：浙江省温州市瓯海区永强中学高一(7)班 王大清(325024)
王读者还求购本社 95 合订和"世嘉专辑"(封面为索尼克)。

霸王塾

97 罕见连续技

北京 顾小锦

97 中的一些极怪异或另类的连续技，并不全都实用但都具有一定观赏价值。以下连招我都能使出来，但对自己的实力却并不十分有信心，谁让咱们北京的水平最高呢？唉！我在上海就无敌(也许没见到高手)。

■大门：站强攻击 > 头上拂 > 岚之山。此招关键在于头上拂的输入，可用↙↘C > ↙→B/D 来简化，但要注意↘C 时一定要精确。

■TERRY：(对手在角落里并被撞飞之后) ①强碎石踢 > 强上升击。关键在于碎石踢要尽量地晚，上升击第一 HIT(即地面的那一下)不会击中。②强碎石踢 > 弱碎石踢×2。强碎石踢后要稍等一下再用弱的，否则对手飞得太高。③弱碎石踢×N(MAX 状态)。

■东丈：(对手在角落)死亡龙卷风 > 黄金之踵 > 虎式踢。根据每个角色的区别，有的须在空中挨旋风。

■坂崎良：↓B > ↓C。一定要是↓下 B 的收招动作击中方可连↓C，类似的连击还有很多。

■金家藩：对手在角落并于空中挨了飞翔脚后可接任何招术，包括飞翔脚。

■陈国汉：B > ↓A > 大破坏投。同良一样，B 的收招动作击中对手(把对手打倒，在他快要起身前使用)。SS 版京的↓B > C 亦如此。

■蔡宝健：此人因方向转换而形成的技巧较多。在此不一一列举。①(对手在角落)↓C > 飞翔空袭斩(↓蓄↗B) > 斜下方向转换×3 > ↓C > 通魔蹴 > 凤凰脚。7HIT，对手必晕。②(对手在空中)飞翔空袭斩×4 > (在角落)飞翔空袭斩(↓蓄↗D) > 方向转换×3。扎完第 3HIT 后应尽快出第 4HIT，令蔡在落地前一瞬间扎到对手，第 5HIT 和第 6HIT 的间隔极短，第 7HIT 后对手气绝。若没晕可连凤凰脚，MAX 版只可扎 7HIT。③(对手在角落空中)飞翔空袭斩 > 前方向转换 > 斜上方向转换 > 下或斜下方向转换 > 弱．真龙卷旋风斩。这是唯一一套能将此超必杀技连进去的技巧。第一 HIT 最好能在较高处击中对手，有时也可连用两次斜上方向转换，第三 HIT 后要等蔡高过对手后再用第四 HIT。

■MARY：在对手起跳并略微离开地面时使用←↙↓↘→A/C，如此一来，她便浮在空中了，此时的下 B 不可防，在角落可形成无限连击。

■山崎龙二：↓C > 蛇拳取消 > ↓C > 蛇拳。

■八神：①对手在角落→A×2 > 轻葵花×2 > 八稚女。第二段葵花应尽量晚输入，使其在收招动作中击中对手，对一些人物不成立。②对蔡专用，在角落，C > →A > 轻葵花×2 > 八稚女。此时葵花第二段无须停顿。但 C > →A 与→A×2 是一样的。③屑风后，草薙京、麻宫、大蛇三人距八神最近，夏尔米略近，蔡最远，若是良的话必须用→C。④滑步准确说应是葵花取消，真正的输入方法是↓↙←A→，也就是说在出不了招时输入葵花，然后将摇杆拉前，使八神发出不出拳的葵花。另外，滑步也可以向后方移动。

99 逆向攻击

承德 SODOM

标准的逆向攻击——"踩肩膀" 随着玩家反应能力的提高和经验的丰富已不再所向披靡了，深有感悟的笔者经理论＋实践的潜心研究，总结出了许多令人防不胜防的逆向攻击。下面分人物奉献给大家。

■K'：阴险的热动。此招具有很强的"穿透力"，因此在对手倒地起身时，或是在己方空战得手且对手还在下落时使用可达成逆向。颇能检验玩家的"目测能力"。(最好别 100%掌握，偶有几次失误或许会令对手更加地"无所适从")

乌鸦"逆"咬。就是用"乌鸦再咬"来逆向攻击。此招威力低，被防住还会遭反击，不宜常用。

■红丸：空中雷韧。跳至对手正上方，此时出脚不是逆向攻击(或不一定是)，对手不易防范雷韧拳。(输入指令↓↙←A/C，若用↓↘→发出了，那必非逆向)

■安迪：强裂破弹。对手个头小或处于蹲态时，掌握好距离使用即可。(得手后于着地硬直解除的第一时间出蹲 B，有时能连上，HIT 数摆着，我不会看错的)

逆．逆．幻影不知火。跳至对手前方输入↓↘→D 可使出逆．幻影不知火；跳至对手后方输入↓↙←D 就有机会"双重逆向"(后者对反应慢者不甚好用，第一式有奇效)

■坂崎良：雷神"逆"刹，掌握好距离十分关键，用 D 出才可达成。(此式较慢，但很容易得手)

■拉尔夫：急降下爆弹(熟练的话，以空中重拳挥空 CANCEL 再出更易得手)。

■莉安娜：V 字逆斩(以 V 字金锯逆向攻击，较难，须多加练习。提示：划到对手后方不一定就会逆向)

■水晶超射。下蹲重脚击倒对手 CANCEL 轻心灵传送(此时在对手后方)输入←↙↓↘→×2A/C，使出闪光水晶波，立即 CANCEL 为水晶超射，待对手起身后放出，此时背向对手，出现逆向判定。(一般对手见你在右方，都会拉←防御，但这恰恰错了)

■KING：惊异玫瑰(较实用)

■草雉京/草雉京 2：RED 踢(最难但极实用的技巧，绝对值得练习)。

■八神庵：跳起重拳。此招阴就阴在跳起时只需到对手头前，而重拳判定却发生在后方。对百合折很敏感的对手最惧此招。而且着地后又会落到对手前面，稍顿即攻击往往能阴到"有先见之明"的对手(此绝无贬义，能防住跳逆重拳，堪称高打)。

■杂碎：一切空中下冲的技巧均可逆向(同拉尔夫的"急降下爆弹")；一切能从对手头顶飞过的必杀技(除飞行道具及空中凤凰脚)均可逆向(同安迪的"裂破弹")。仅发现热动能穿过倒地起身对手，也许还有。

■全员共通逆向攻击．改。对手在版边(不是近版边)，跳起高位逆向攻击(务使着地后的招式连不上)，(此时落至对手前方)，用通常技灭之即可。

欢迎广大玩友进行"理论切磋"，本人水平不高，但向不认输，谓之"死皮赖脸"，玩家小心。



绘图：朱卫强

我的圆桌 630800，和一位比我高出 20 万的高手在一起"封神"，这不是明摆着打击高手的自尊心吗？我要替那位桂林的玩友打暴不平！85 万，不叫人吃惊叫人干什么？通关后，看着自己的记录与别人相差 20 多万，觉得背后大批围观者的目光很耀眼，我……(武汉 沈骏)/天语：别人那是台湾"圆桌"。

→↓↘格斗天书↓↘→

热斗96补遗(一)

提起GB热斗系列的NO.1,我想大家都会说是热斗96吧?的确这款游戏确实是太正了,它有街机上没有的隐藏角色和连续技,没有绝对可"矛"人的招数,差不多次次玩都可发现一些东西。唯一的缺点就是难度太低,就算是HARD的CPU也只有挨打的份。这点热斗饿狼做得比较好。至今虽然本人已有PC和PS,但还是热衷于96的对战之中。本人看杂志以前的96攻略,但发现遗漏甚多,加上本人在这款96上确实下了不少功夫,不过由于人物太多,所以只写上本人喜用的3个人的研究和其他角色遗漏的连续技。

(广东开平 关丹丹)

■草雉京:本人喜用他的原因不是因为他强,而是因为他的连续反。他的招式不是很实用,鬼烧(→↓↘B)很多时候只能打一下而不能打满2下,真正实用的招式就只有独乐屠(←↓↙A)、荒咬、毒咬(↓→B)、MAX大蛇雉。但草雉的连技确实也不少,也十分花哨,他有一招无限连击,(版边)蹲轻A>鹤摘(↓←B)>鹤摘(↓←B)……最后可连一个MAX大蛇雉或独乐屠,这招也可变化为(版边)蹲重B>七五式改(↓→重A)>独乐屠>鹤摘……这招不知为什么七十五式改之后是连不上鹤摘的,一定要加个独乐屠,但这个独乐屠要快,原因下面说明。还有一招,对手在左边版边:蹲轻A>蹲轻B>荒咬×3(↓→轻B>↓→B.A)>鹤摘(↓←B)>独乐屠(←↓↙A)>MAX大蛇雉。这招看似不可思议,但确实可连上,不过这里有个BUG,敌人在右边版边一开始的蹲轻A>轻B就会连不上荒咬,只能用蹲重B来代替。另外鹤摘后的独乐屠一定要快,不然就会打满两下把对手打翻而连不上后面的超杀;如果够快就会只是碰一下对手,对手又会浮空,这时就可接招了。多一些练习才能得心应手。用他和别人通信时一定要尽快蓄满气,这样待对手的招被挡后,就能第一时间以大杀伤的七五式改>独乐屠来反击,或者用毒咬×3也不错。MAX大蛇雉用来反击更是一流,对方无论出什么招都肯定被反。

■大门五郎:(待续)

你KO他了吗?⬇

——如何在莎木中打倒CHAI?



↗莎木一章的BOSS就是这个人,居然使用螳螂拳。从长相上可判断出他不是一个日本人,难道跟VF3里的小帅哥里昂有什么联系(笑)?此角色在游戏中就没办什么好事,可谓坏到极点了。

莎木这款游戏,一定要细细品味,反复打,反复研究,用高端监听监视器材(如可供广播电台使用的ZOMAX小喇叭和中央电视台使用的JVC铁壳监)欣赏那无比硬派的即时演算过场动画(想欣赏时应放入DISC3调出关键记录重新打过),怎能不获得有别其他作品的感动?

日刊《FAMI通》,有个小栏目是把进入"金殿堂"的游戏用一页的篇幅进行归纳(游戏研究所)。研究莎木时,题图总是被编辑们配上一幅由玩家选出的经典人物——心目中最佳登场角色。结果冠军被稻婶夺得;第三名是叉车工马克,人们认为,马克温厚、善良、质朴、勤劳的一面被刻划得极之到位,其人"弁当落地一幕令玩者哽咽";第四名则是"典型的八十年代不良少年"三桥五郎。第二名?天语可记不清了,大概是原崎望吧?她可是许多朋友心目中的偶像呢!以上便是深入玩游戏后才能把握的细节,可说是越品越有味。问题是,光看那些不费什么劲就能看到的画面就够了吗!?

请看左图,这厮在两处出现,一处是商店街游戏厅,再有就是篇末的集装箱码头。游戏厅一战被不少玩家认为是"没戏"、"打不过"(凉被气晕了?)。这里劝大家没事儿时勤练以下三招,→A,←→A,→←←A,全是腿技,特征是有效距离长且指令简单,实战时绝对不吃亏。如果顺便再将拳头练得硬一点的话,当然也要发挥一下墙壁的作用(机厅中全是墙壁,码头处则在吊车附近,可令CHAI在角落反复挨打直至倒地),则完全可以利索地将其KO,重点是要把握好己方的出招时机并与敌保持安全距离,应尽量在他出招时反击,以构成连续技。这个恶人将我们的SCHOOL BOY坑得可太惨了!若不是他吃掉船票,HAZUKI不至于天天早出晚归去码头打工;若不是他通风报信,蓝帝也不会开溜,害得凉还得去香港追杀之……因此,一定要将这厮KO。'U OK?

另据日刊DC杂志铃木裕口信,莎木2中将出现同画面50人的群殴械斗。其目的应在于测试——即完全发挥硬件的能力,给舆论以惊喜。

■减轻疲劳妙法

我已是毕业班的学生,百忙之中抽出两个小时给你们写信,实属难德(得)。在紧张的学习中,疲劳是难免的,相信众编辑也会有疲劳之时,我发现一些减轻疲劳的方法,希望能在杂志社推广并对众小编有所帮助。①眼睛疲劳时可以紧闭双眼数秒(可以PS读盘时间为准),然后张开,反复数次即可。②手腕疲劳时,不断抖动即可。③脖子酸痛时,可以像疯八神或追踪者一样向后用力仰起(注意不要磕坏后脑勺),然后低头静默数秒,反复几次即可。

河北承德市大桥区大佟沟 刘明

●自从我加入到电玩中来,从未见到过像投稿"梦模Ⅱ"记录那般"卑鄙、下流、无耻、可恶"的小人如此轻而易举地混入我们正直、高尚、纯洁、可爱的天师道场!依我们看他就是游戏界中的垃圾。大胆小天天,"事不目见耳闻,而臆断其有无,可乎"?

(哈尔滨市赵爽、严旭)

天语:读者对造假者一时气愤,言辞虽激烈但对事不对人(切勿咬文嚼字对号入座),不过这倒让编者想起了日本鬼子偷袭珍珠港后美国外长说的那句话(笑)。其实天某人早有话在先,做假者必遭世人耻笑!如果有谁投使用秘技后得到的成绩,那他怎能逃脱群众的法眼?我们哄他……成绩低些并不怕,但一定要保证真实度。原则上封神榜是"你敢来信我就敢登"。

●我来自大武汉。就像一个老烟枪半天不沾烟就想撞墙一样,玩"纵情跳跃"是我的生命。看到某期自称舞王的家伙,实在想吐!我舞遍了天下的无敌手,从不知输是啥滋味——全员爆机,最高345100分使用的是穿迷你裙的蔻梅特,级别为MIX。有记录,谁不信可来武汉东亭小区13栋找我。(丁枕)

PS大容量记忆卡

如今PS在我国已经很普及了，但不知大家用的都是什么记忆卡？反正我一直用国产的，有个原装PDA，只用来下载MINI游戏，从不作记忆用。

现在市场上PS记忆卡极多，而且价格不一，容量也不同：15格、30格、120格、360格……。最常见的是15格的仿原装货(或干脆说它是原装省事！)和120格的国产货，价格分别为15~30元和65~120左右。我建议大家买120格的那种，性价比很高，质量也不错。这里将我的120格透明版北通(BE TOP)记忆卡在使用过程中得到的经验教训和大家交流一下(绝无广告之意)。

使用120格记忆卡时需注意以下几点：

1.游戏中记忆时万万不可翻页，否则以后就永远翻不过来了！哭都来不及。(我的FF8 35小时，格兰蒂亚27小时，GT40小时，信长20小时……就这样消失了。哇！…(大哭))

2.不要经常带电拔插记忆卡，否则记忆极易丢失。不信就请试试。

3.记忆时最好分类，如，RPG存在1页，SLG存在2页……易于管理，也不必总翻来翻去找了。

4.不要试图拆开记忆卡"看看"，否则很容易把它弄坏，导致不能正常使用。

5.购买时要试试翻页是否正常。不过，一般应没什么问题。可能的话还是试试，"保险起见"嘛！

6.购买时注意价格。货比三家，太贵可就不划算了。

我的3个120格记忆卡都是BETOP的，质量不错，只要一直严守前3条注意事项，记忆是不会丢失的，有时找不着记忆倒是有可能(8页呐！)，360格的更麻烦，24页，因为市场上似乎并不多见，因此不考虑它了。

大容量，用起来就是爽，WE4的20多个精彩入球若没有大容量怎么存得下呢！？而且有的游戏特占地儿，如"大航海4"——5格，"牧场物语"——4格等。

终于写完了，以上是我的一些经验，虽然玩的时间不长，忍不住也拿出来"现"一下。若各位发现不足之处，请指教！多谢。

北京佟麟阁路 日日野

浅谈金手指密码的应用

文：秦皇岛市燕山大学3497－1**信箱** HRKL(066004)

"电软"有一期杂志曾介绍过金手指的工作原理及使用。这里在下结合自己的使用经验谈一谈金手指密码及其应用。这里在下结合自己的使用经验谈一谈金手指密码及其应用。

本文可能对5903和900×等使用软件金手指的机型更加有用。

不知大家有无注意到，金手指密码开头的一个字母最常见的无非是3、8、D(B、9之类是中文金手指扩展出来的，可改写，另当别论)。以D开头的密码中有一部分密码的效果往往是按某键后如何如何。比如，《KOF97》中，1P，ADV，按L1气满密码为D00408D6 0400 8001832A 03FD。对于这种密码，如果不输入D开头的那一行，密码一样也有效。以上面那则密码为例，即只输入8001832A 03FD，进入游戏后，1P时刻保持气满状态。可见D开头的那行码是一种控制码，它控制着后面跟的一行密码，当L1被按下时，它就执行后面的密码。

再仔细分析一下，D00408D6是判断1P按键程序所在地址(1P和2P地址不同)；而0400代表L1。因此，对于某个游戏，我们只要知道了以D开头的那行控制码，就可以对其它的已知密码进行改造。比如，《SFA3》(美版ZERO3)，已知体力不减密码80194310 0090(1P)，又知1P按键程序地址D01943C6，而0100代表select，那么我们就可以组合出一个"新"密码：(1P，按select后体力恢复)D01943C6 0100 80194310 0090。这样一来，密码的使用就更灵活和方便了。在RPG中，不遇敌的密码可设成按住某键不遇敌；格斗游戏中，"'乙：你的气槽怎么满得这么快？'甲：哈哈……"，要赖更隐蔽。特别对于5903型和9000型来说，由于使用金手指模拟器，金手指的使用显得不太灵活(因为是一直锁定数值，不像硬件金手指有开关)，使用时如加上控制码，就比较实用。

组合密码时需注意：

①一行控制码只能跟一行密码，原来是多行密码组成的一则密码，改写时每行密码前都要加上一行控制码，例如，原有：

8××××××× ××××

8××××××× ××××

改写后：D××××××× ××××

8××××××× ××××

D××××××× ××××

8××××××× ××××



对于B打头的(后必跟一行)不需要增加控制码，如，原有：

B××××××× ××××××××

8××××××× ××××××××

改写后：D××××××× ××××

B××××××× ××××××××

8××××××× ××××××××

②不同游戏按键程序地址不同，就是同一游戏，1P和2P按键程序地址也不同；而键位代码有两套方案(后附)，一般游戏都适用。因此，改造密码所必需的按键程序地址，就需要大家多努力去找。

改写完成使用之时，需注意有的密码要求按过一次就可以，而有的则要求按住不放(如不遇敌，随时SAVE)，大家需要多摸索。

另附键位代码：(按键组合时，只需相应数字相加，如L1＋X，第一种为0044，第二种为4400)——请见下页表。

请见下页表。

金手指使用心得：(硬件金手指)

超级科普园地

有不少游戏如把密码一直开着不是进不了游戏，就是死机，这时可以先从金手指密码中选出游戏，然后把金手指右上角开关关上（往下）然后选金手指密码无敌版启动，真正进入游戏后（可操作，读取进度之后）把开关打开（向上）。其实硬件金手指可以在游戏过程中关掉（注意，千万别拔掉），这样也可算一类“控制码”吧！

在下以为，金钱无限，随时 SAVE，不遇敌的密码在 RPG 中适当使用不影响游戏乐趣，其它的如快速升级，全道具之类就太过分了。有密码如满气、空中必杀等在格斗游戏中甚至可提高游戏乐趣（试过 ZERO3 中空中必杀吗，可创出不少超强连续技），还有一些密码，如全人物，隐藏项目开启之类，使用可以节约记忆卡空间，何乐而不为呢？

键位代码

第一种		第二种	
0001 L2	1000 ↑	0100 L2	0001 select
0002 R2	2000→	0200 R2	0008start
0004 L1	4000 ↓	0400 L1	0010 ↑
0008 R1	8000←	0800 R1	0020→
0010 △	0100 select	1000 △	0040 ↓
0020 ○	0800 start	2000 ○	0080←
0040 ×		4000 ×	
0080 □		8000 □	

烧无止境

天语

薄机的电源制作复杂得令人头痛，至今本人仍未成功，但有一想法：订做一个 2.95V、2W 的开关电源，经过以下程序有可能成功。

220V 市电➡电源滤波器➡交流稳压器➡开关电源➡GB

使用开关电源是因为它是一切电源的最高境界。无论 PC、TV、PS、SS、PS2、彩监，都离不开开关电源。GB 玩家对电源的追求是永无止境的。

另：本人对彩监持保留意见！

彩监、纯监这种东西并非绝对无敌，不信的话，可以试试：巴可图像增强器 + 三星天幕影院（MF 型，43 寸），在三米外连人物的毛孔均清晰可见，不要把纯监之类的东西过于神化，这是本人一贯以来的主张。只要是使用 CRT，任何种类均不可能超过 800 线以上，电脑彩显所谓 10？？×19？？，那只是清晰度的极限值，实际显示时，绝不超越 800 线。彩监与普通彩电一样，不，应说是 CRT 均一样，离不开 AGC、行扫描、场扫描、行输出……这种模拟电路是 CRT 的特性决定的，难道彩监不食人间烟火？最大区别应只在于其涂层色彩较丰富，与其驱动电路应无直接关系！除非彩监实现模拟至数码的飞跃，但从其“比普彩多三倍的集成电路”看来，“这个，基本上很难”。更甚者，从其超大的曲率半径和不使用黑底技术均可看出，这种东西会令眼睛很受伤，很受伤！多多铁的玩家应多试几种显示器，如：TFT、LCD、PDP 等。彩监还一点无法与背投电视相比的是：背投彩电光度已达 1400 流明，而彩监……

若论信号传输问题，本人认为同轴电缆较好，S 头也不错，BNC 太专业，多数玩家做不到（编者注：有读者拥有），不买也罢！

若论音响的线材，本人建议自制，我手中的就是 E401 信号线再接白金插头，事实证明，用 PS 作音源再用这种信号线连到功放，其音效很好。（PS、SS 经解码后，支持 AC－3）

多数玩家手足有 CCTV 射频线，用这种线效果也极好，再焊上白金插，你也会发现，原来 PS 或 SS 也可拥有天籁之音。

PS 和 SS 是数码音源，其声音极度辉煌，动态夸张，但过于单薄，音场不够宏大，音色偏冷。若对音质追求较高的玩家，可使用 50W 以上纯 A 类功放，最差也得买 100W 以上的高偏置 AB 类放大器。（SANSUI 的电子管功放售价高达 6000 美元以上，非百万铁级玩家不可追求）

最后，麻烦天师转告龙哥：300VA 的变压器体积问题。变压器的体积只取决于铁芯面积、输出绕组、匝数。如果是 300VA，根据各种变压器外形不同，EI 型最大，环形次之，R 型最小。只有 EI 型有两个饭盒大。当然，不包括开关变压器，最近本人自制 120W 场效应功放时，购得一 800W 的开关电源，拆开一看，里面的开关变压器外形为 6cm×10cm×5cm。看来，300VA 的变压器不一定有两个饭盒大。（广东省廉江市廉江中学初三 5 班 曹金诚，524400）

本人购买电软 4 年，祝你们的栏目越来越好。



我的外形十分“专业”

这是什么东东？

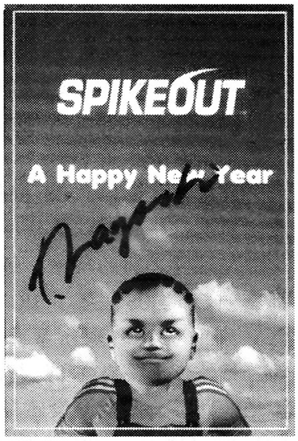
天师老大，本人对彩监玩游戏十分有兴趣，特意买了部彩监，但有些问题不了解，请赐教。①我这部彩监有一组 AV 输入、出，S 端一组，RGB15 针一组，RF 一组。RF 是日本线路，本机恰为声宝牌，不知这是彩监还是电视呢？②电视上有 3 个红灯，写着 15KHz、24KHz、31KHz，不知是什么意思？还有一个按钮写着**コンピュータ**，是什么功能呀？③为什么用 AV 线玩游戏时，老是 15KHz 那个灯亮？怎样才能达到 31KHz 那个灯亮？④如果用 21 针 RGB 线在 15 针 RGB 端子上通用吗？（广东佛山市江边村安正工业区 梁仕谋）

答：你这是 PC－TV。即用它既可看电视又可当电脑显示器。①RF 不是日本线路，而是射频输入端子，用来接收电视信号。②N 制电视一幅画面有 525 条扫描线，1/60 秒只能显现一半的线，自然是 15 千赫（525×60/2），画面粗糙又闪烁，目前的街机基本已摒弃这种最低级之输入法，但二维游戏还在运用，俗称“隔行扫描”；如果用秒间 60 帧来扫，就是 60×525＝3 万 1 千 5 百赫兹了，这叫“非隔行 SCAN”。在电视上，用 31K 扫描法仍然会出现闪烁，这是值得大家注意的；24K 是介乎两者之间的这么一个级别。**コンピュータ**是“电脑”的意思，你用 15 针 RGB 输入法时就要压下此钮。③不要问为什么，AV 线就是 15K，想让 31K 的灯亮，一定要买一台 DC 机和相应线材，这是唯一的办法。④15 针比 20 针少了 5 针，怎能通用？（注：所谓 RGB21 针，其实是 20 针。与欧标 SCART 端子有异。）

我喜欢格斗游戏，但起步较晚，现在还算不上顶尖高手。你们登的连技倒是好用，但没有实际效果。有一次跟人家单挑，我的草雉只剩一点血了，而对手还有 2/3，无意中他被我抓到破绽，跳 D＞C＞重七五改＞大蛇雉 MAX 版，KO 对手，这多实在！96 我 17 秒杀大门，18 秒杀红丸，满血无超杀…（转下页）

文:扬州 王昊

电软科普教程



第四讲:细说游戏机

所谓游戏机，就是一种专门用来玩电子游戏的计算机。相对于普通PC平台的开放性和通用性，游戏机是高度封闭化和专业化的。前者体现在游戏机的软、硬件只能用专用工具介入，编写游戏要由硬件商授权，修改也得借助金手指；后者体现在其结构都是围绕提高游戏性能展开，在游戏方面的性能价格比远高于PC，但是，其兼容性和升级能力就很不乐观啦。游戏机和PC优劣现在众说纷纭，但目前，游戏机市场远大于PC游戏市场却是一个不争的事实。

除了格式不一致，游戏机的内部结构与计算机是基本一致的。众多部件的协调工作是通过一块石英晶体，它能产生固定频率的电波振荡（同石英钟一个道理），经倍频、分频之后提供各部件作为其工作的时间依据。其中最高的频率自然给予最快的CPU，这就是计算机的关键指标：主频。PS2主频为300MHz，这意味着它在一秒内可完成3亿个工作循环。

作为游戏机的总司令部，CPU的地位是举足轻重的。指甲片大的一片高纯度硅片上，集成了上千万的晶体管，最小的线路仅0.18微米(PS2)。它的内部由存放数据的寄存器和缓存，传递数据的总线和处理数据的运算控制单元组成。这些元件经精心组织后用于完成一些基本指令，所以每秒完成指令数又成了一个指标。一切游戏软件必须分解为这些基本指令才能执行。所以，如何提高这些指令对软件执行的帮助和指令本身的执行效率就是CPU设计的核心。现有的游戏机一般采用精减指令集的CPU，所谓精减指令，即只保留少数最常用指令来简化执行和提高效率。RISC芯片优异的性价比足以令高价低效的奔3汗颜（复杂指令结构，指令数是RISC的几倍，效率可想而知），不然强大的UNIX服务器和工作站怎么都使用RISC呢？

CPU是用来运算的，而运算的资料就藏于内存（RAM）中（CPU里有一个很小的一级缓存只能用于暂时存放资料，但影响很大）。RAM是一个电容阵列，相应地址存放相应数据，但每几毫秒就要加电刷新一次，否则就会失忆，所以一旦断电，RAM中的资料也就荡然无存了。RAM自然是越大越好，越快越好。早期的雅达利只有128B(没写错)，PS2达到了32MB，容量似乎比PC差不少，但就RAM的速度来说，游戏机可就大大占先了。现在最好的PC内存只支持133MHz，96年问世的N64就用上支持到800MHz的RAMBUS内存了。

连接CPU内存和其他一些部件，输送数据的通道叫总线，就是BUS(不是巴士)。这些总线的宽度和频率也是决定机器的性能的重要因素。其中连接CPU和内存的数据总线的宽度就是机器的倍数。当年有人就是从DC上只有两块16位推算出号称128位机的DC实际上是32位的。

下面就该谈谈图形处理器了。自FC将图形处理单独交给一块芯片处理之后，游戏机都遵循这一惯例。如果说CPU还有一定通用性，图形处理器则是专门化的典范了。它以专门电路为主，只能做图形处理，当然也做得特好。PS2的图形处理器将4MB内存与芯片做到同一个硅片上，就摆脱了总线的限制，性能有了革命性的提高。

音响处理器的原理与图形处理器差不多，它们都有独立的内存，与CPU用的主内存分开。

游戏机本身的内存不高，所以游戏资料必须用外部存储设备来存放。早期是卡带，内部是掩膜型ROM集成电路组成，容量有限，成本也高，N64最大容量的卡带才64MB，但卡带高昂的价格对盗版也起了限制作用。人的智慧是无限的，不是有磁碟机和光碟机吗？光盘引入之后，游戏机又发生了革命，以前不敢想像的声光效果都实现了，光驱就成了游戏机的必然装备。（说明一下，光驱一速等于每秒传递0.15MB的资料）

光盘只能读不能写，内存一掉电就失忆，游戏机中可反复改写又能长期保持的媒质就只有记忆卡了。PS的记忆卡由一种称为EEPROM的东西组成，改变电压即可改变其内容，断电后亦不消失。但128KB的容量实在太小了，一般只能修改和记忆进度，像纠错、再编辑等高层次介入就不行了，上网也会很受影响，这就不如PC了（PC有硬盘呀！？）。好在这个问题已得到了重视，DC装备了ZIP(一种250MB的软磁盘)，PS2则使用了8MB的记忆卡，还计划配硬盘。

如今是网络时代了，网络游戏正大行其道。这种数字虚拟空间的多人互动游戏是未来游戏的主流，游戏机怎么能不考虑呢（编者注：哈德森等公司的网络RPG即将在DC上出现)？更何况厂商还雄心勃勃地将游戏机定位于家庭信息终端呢！联网设备自然必不可少啦。标准装备就是网友们亲爱的“猫”—— 调制解调器。它的作用就是将游戏机内部的数字信号转变为电话线中认识的模拟信号。现在网络的发展一日千里，新型高速联网设备也层出不穷，相信不久的将来，游戏机可以在1MB以上的速度奔驰在互联网上，而非现在的几十K。

小小的接口似乎微不足道，但也不容小视。游戏机功能的提升和扩展



↑饭野贤治是个多才多艺的制作人。

……(接上页)97比利86连击杀大门(无限风火轮MAX版)，99我用无耻龙连打和无限穿弓腿，不用援护两次PER非打出675分，这也是我在莆田永安两地见过的最高分数。(福建省永安市福建水校 水9841班 张冰,366000)/天语:这位来自南少林的朋友想向其他高打请教一些99鬼步心得。

就依靠它了。MD 不是有 32X 吗？SS 不是有所谓的加速卡吗？都是通过接口与主机相连的。一般游戏机的接口都是不通用不兼容的（想想 PS 的记忆卡能给 N64 用吗？），但 PS2 打破了这一传统，它使用了计算机和信息家电中广泛使用的标准接口 USB 和 IEEE1394。这就意味着只要符合这两个标准的设备都可以随意与 PS2 连接使用，这就给 PS2 提供了近乎无限的扩张力。有业界人士认为 PS2 将成为家庭信息中心是很有道理的。看来，通用化和兼容化的路子也逐步为游戏机接受了，以后 PC 和游戏机将逐步融合，而不是吞并，扯远了。

怎么能将与玩家最亲热的手柄给忘了呢？常见的数字手柄在按钮下有一组微开关，受触发后便发出一串 0 与 1；模拟（ANALOG）手柄以电位器代表了微开关，以连续变化的电流代替了数字信号。好的手柄还应当将感受反馈给玩者，振动手柄的奥秘在于其内部的不对称马达，不平衡的转动自然会引起振动了。更高级的手柄内部有芯片可以编程。如果将手柄和显示设备结合起来，创造一个虚拟现实环境，就像"灵魂黑客"里，那将是是终极的交互界面，现在还只是梦想。

整个游戏机的能量是由电源部分提供的。游戏机是以低压直流电驱动的。同电视制式一样，美日又统一使用 110V，60Hz 的交流电，和我国的 220V，50Hz 不同（看来这两家交情真不错）。不稳定和不标准的电压对机器的伤害可是相当大的。

最后可不能忘了 OS（操作系统）。它实质上是一种特殊的软件，是游戏软件与硬件之间的桥梁。每种游戏机都有自己的 OS，除了 DC 用的 WIN CE，别的机种的操作系统都是封闭的。另外，开发游戏和运行游戏的 OS 不是一回事，游戏开发还是用电脑在 WIN NT、LINUX、UNIX 这些通用 OS 下完成的。

GB 闪烁实验

北京东高地一中 刘杉

我是百分百 GB 狂人，经手的 GB 不下数十台，什么型号的都有。不论何种 GB，屏幕闪烁问题我认为可分为 2 种。

一种是电源问题，在家玩 GB，有许多人是用变压器玩，十分省"铁"，但也有隐患。在中国大部地区，电是由变电器传送，送给一个地方的电是有"极限"的。当玩家玩 GB 时（用变压器），随着别的人家用电量的大幅提高，"极限"很快被突破，因此 GB 从"变压器"中获得的电少了，这完全可以造成 GB 的"间隙"，约 0.01～0.001 微秒，于是 GB 的屏幕开始闪烁。此一类型多发生在居民用电高峰，如晚 5～10 点。薄机受影响的百分比远远高于砖头机。此时此刻应少用"变压器"避免对机子造成伤害。

另一种是由于光源造成的，此种对 GB 本身没太大的影响，而对人眼却能造成万伤害。本人亲做试验以求真理，用万信厚机与授权薄机在不同地点展开研究。

①在屋外，除黑夜外，无影响。

②在台灯下（15～35W）

③在家用日光灯下，不论与灯成多少度角，两种机型都有闪烁，但厚机的闪烁太大了，而薄机的闪烁相比之下变小了。

总地来说，任天堂原装机在第一种情况下表现出了原装的"本色"，而第二种情况则"六亲不认"该闪就闪，不管你是日本的不是中国的。我想，玩家终究是玩家，改变不了机子，

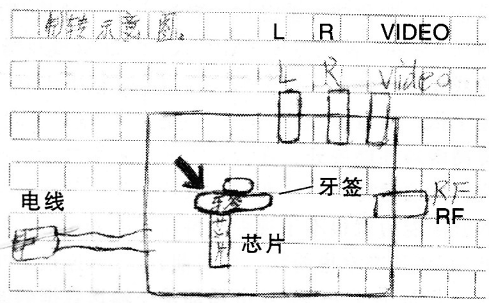
而只能由机子和厂家来支配你。

GB 恶毒病例～私自动手的好处

我有几个关于 GBC 的问题（提问者：内蒙 GBC 自愿俘虏 魏嵩川）。①我的彩机在一次用充电电源包时，指示灯闪了一下便不亮了，但还可用电池玩，玩一会儿后灯又灭了，以后便再也玩不了了，最后拿到专卖店修理，BOSS 指示烧了两个专用电容，要了 50 元。我在测定充电电源包时，一下子电都没了，这是怎么回事？②我的"塞尔达传说.DX"，在一次游戏时，突然定版了，背景上的海平面一下凹下去一块，再开机时，就玩不了了。我打开卡带，电路板上竟贴着"98 世界杯"的标签，这难道不是盗版带吗？另，我的"塞尔达 DX"是英文版的，这游戏有英文版的？！它还有救吗？

（答：①你不会测，短路了。②盗版无敌。）

维修制转



●维修对象：SMART Ⅱ型制转

●故障现象：左、右音频输出正常，视频输出和 RF 射频输出画面由彩色变成黑白。等于制转不起作用。

●工具：十字螺丝刀一把、牙签一根、钢片刀一把

用螺丝刀打开外盒，发现是一个集成块。从故障现象看，制转接 PS 的连线和输出接口没有损坏。我怀疑是某个将 N 制转成 P 制的"东东"接触不良，经过一一排除，最后把目光落在标有摩托罗拉标志的芯片旁边，那个竖起来的铁白色东东（经过向家电维修店师付了解，这个铁白色的东东叫"晶体振荡器"）。原来这个晶体振荡器已经松动。用手将其轻轻推向未松动的一边，这时发现画面已回彩色。接下来把一根牙签折成大约一厘米，放进和芯片之间空隙，把晶体振荡器压向未松动的一边。如果牙签太大在可以用钢片刀削小一点。

将牙签放入后，如果发现画面已变回彩色即可。切不可用力把牙签放到底，以免松动范围扩大，到时可就难做了。（请见示意图）

因为我的晶体振荡器是向芯片一边松动，如果是其他方向的话，就要看情况行事了。其目的只有一个：把晶体振荡器压向未动的一边，并且画面变回彩色即可。

在维修过程中，玩家可以放一张喜欢的 CD，这可大大减轻你的烦恼。

我是北京十中高二 3 的常睿。请你们在科普园地将 GBC、NGPC、WS 的各项机能（CPU、屏幕、外形、电源）进行列表，并写明各机种的加入公司，好让我比较一下 NGP 和 WS 的前景哪个比较好而决定购买✓天语：买主机不一定要看性能。要凭头脑中的直觉和内心的冲动去买，说得简单些，你买的是品牌。

首都高速路霸 2

贴图质量十分重要

由于硬件本身具备极为强悍的贴图机能，元气决定发卖著名赛车游戏的续集，其着力点在于展现金属漆的效果。元气公司此次的玩家定位包括了有实力购买真正赛车的爱车一族，即发烧友。开发者特别强调，本作的真实度较高而耐玩性亦较高。

DC 厂商:GENKI 类型:RAC 发售日:2000 年 6 月预定!

不但车身贴图质量高，而且背景的精细程度得到改善

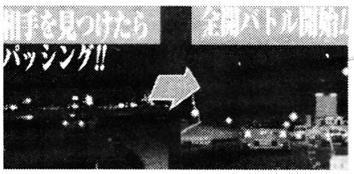


元气一年前发卖的作品用到了硬件 30%的机能，销量在 15 万份以上而效果中庸。这次 POWER UP 的目标很明确，就是要做出超越时下家用赛车游戏的反光效果：除去小轿车，连普通漆的大卡车，也一律反射路灯光、后车大灯光、建筑物室内光。DC 的 8MB 贴图小显存竟然在抗锯齿、高清晰、高发色三个方面发挥出比较大的作用。


点光源天花乱坠

⬆高清晰环境反射贴图 POWERED BY DREAMCAST➡

飙车游戏，需要 KO 的对手只有一个，得点后改造自车



→自己好端端地开着车，被超车者骚扰，一怒之下开足马力……超过对手的车，即可得点。改造车后还要战斗……

正像某些港台片中表现的那样，任达华老谋深算，精于小汽车改造；郑伊健血气方刚，盲目加大功率，最终飙不过前者。

在"首都高 2"中，你一上来也不过是个新丁，每到夜里就喜欢驾着自己的爱车到路上去炫，不幸遭到飙车一族野郎们的挑拨，得知有人敢向自车叫板，你便立即加大油门去追。

……今夜，好敌手集结上路，我是否可以……

游戏规则如下：对手们属于 4DECAS 组织，专门称霸高速公路，玩家开车上路不久，就会被一辆留名飞车超过(下图左)，此时游戏开始，而最终胜负由画面上方的量槽负责：对手把你甩得越远，己方的量槽减得越多越快，必须迅速调整状态开追。

同前作不同，本作的赛道 CIRCUIT 化，你老追不上人家，精神量槽减至 0，即作自动放弃，以"精神败北"论，车速当即降低，GAME OVER。总目标：同飙车组织头目赛车并获胜(下图右)。



登场车种 60 种以上.
零部件 120 种以上.
赛道 180 公里以上.
开斗气车，BATTLE 感强.
车速 300，过场动画精彩.

我们知道，史克威尔的 PS2 赛车游戏"车内仪表都与真车一样"。本作也宣称数控表盘和传统 ANALOG 指针盘的差异"可从画面分辨"，且不同车种轮毂内看得见的刹车片有何区别能够看清。

应玩家要求，较之前作，改造车子的部分多了 2 倍，赛道长了 6 倍并制作出地势高低差特效。游戏画面务求发挥出 DC60%以上的机能。具体能到何种程度，玩家应做对比实验。

责编天师





↘游戏背景中的建筑物和地形与实际吻合，你可延着湾岸直抵横须贺。而且，玩家爱车的徽标是可以改变的。


开发者自嘲要和 PS2 上的某大题目"战"。

●97 八神最多应为 13HIT。跳 D＞B＞梦弹 1 式＞葵花 2 式＞八稚女。只限于版边或近版边，不可爆气。技巧要快慢结合。可否登出？(咳！这不废话么！如此究极一定要登)。那就快吧！(玩友吴樊，皖蚌埠一技校九八化工 5 班)●龙哥，你还肋部搓板立现吗？(成都大学 66 信箱 吴宇航)

NBA 2K

体育游戏
老美最爱

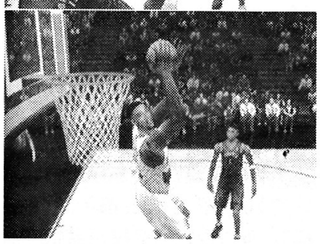
新型硬件应使各种游戏从本质上得以提高。这款以“2K”命名的游戏正是由从前被世嘉收购现已并入SEGA SPORTS的那家著名运动厂商VISUAL CONCEPT制作。其他美国厂商制作的各种运动游戏不可以使用直接以年份表示的游戏名称。本作可自由设定游戏视点，能够轻易作出职业水准的高难动作令人激赏。

DC 厂商:SEGA SPORT 类型:SPG
发售日:日版今年3月23日(4打可)









←白队队员以跳投假动作吸引蓝队防守者身体失去平衡，然后一个大力背扣。

再现最高级攻防技巧

本作美版销量50万以上(入FAMITSU白金殿堂)。游戏特色是队员大力扣篮时的超横怒模样和受伤后的超痛苦表情，以及擦得逞亮的地板上有物体倒影。并且因为取得了NBA的授权，队员全部实名登场。SOA技术副社长THOMAS指出10个人的计算量“较富裕”，REPLAY画面值得欣赏，除了长相和纹身，连队员的球鞋都有考虑，甚至有时“眼珠也要转动”。当然，NBA28个球场也得以完全再现。现将最高难度的技巧输入法略举一二。

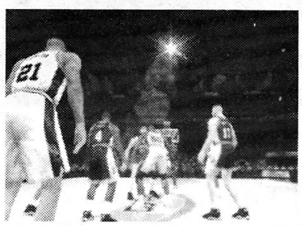
●ALLEY－OOPS(攻)：十字键＋R键。板下队员接附近队员高抛的球后DIRECT大力扣篮。成功则画面全场起立鼓掌。●BACKING DOWN(攻)：摇杆＋L键。在板下陪防者玩耍的技巧，背向篮板时使用，晃过对手后择机必投(5秒内)。●PUMP FAKES(攻)：轻点X。就是欲跳投，待防者跳起防御后又拍着球向板前进的技巧。●PASS OUT OF SHOOT(攻)：这是最能得分的技巧，本来要在围守中跳起投篮，实际上却在着地的一瞬却将手足的球传给篮板下的队友，细心观察战况和传球时机最重要了。摇杆＋X＞A。

攻守的技巧很多，可轻松上手，不一一尽列，防守对方时有以下代表技：●防守时按L键。●防守时LR同按。●方向键配合L键防守。

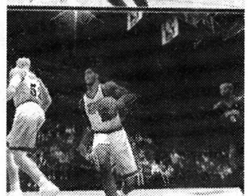
玩家可自行设定简易规则和繁杂的NBA行家规则，队员可转队交换。游戏中的一切资料依1999～2000年为准，除了明星也有新人登场。



奥拉朱旺
愤怒扣篮





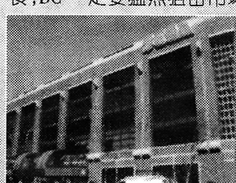






“4种硬件实在太多。美国差不多能容纳两种。”

前不久在美国举行的GDC(游戏发展研讨会)上，公务繁忙的毛家敏郎先生抽出时间来到会场视察，并在水口哲也(“SPACE CHANEL 5”制作人)和铃木裕分别演讲时露了一面。他认为，单纯的硬件贩卖在美国已经行不通了，一定要靠网络和出色软件扶持(疯狂计程车正向百万迈进)，这正是世嘉的“专念”。他还说PS2在美国发售时DC已经400万台卖出去了，PS2的价格令人感到格外“有趣”。他提醒应冷静看待日本PS2的“一时”现象。并且，他说DC在美国能够持续热卖的理由“之一”在于由开发力精湛的软件商所支持的SPG占到总软件的45%，目前画面真实的冰球2K正在普及(该作品有打斗场面)。网络SPG已成为今后的目标，NFL2K(销量70万以上，16名开发者无日无夜无妥协地长期制作，全员血、汗、泪的结晶带动了DC硬件销量)ONLINE版锐意制作中。毛家敏郎指出，为了在战术上重视对手，现正进行基础设施建设，网络用SDK已经分发给各授权厂，DC高速网络已经在美建成，全球范围内的网络正在积极整备中。最后，他否认了日本媒体报道世嘉与微软完全决裂的猜测，并调侃说任天堂和世嘉的游戏帝国正在被家电商和OS商所蚕食，DC一定要猛烈狙击市场份额才行。



↑美国世嘉总部大楼。



↑裕和水口在SOA。



SEGA OF AMERICA, Inc.
Vice-Chairman and Chief Operating Officer

●美国世嘉副总裁兼首席执行官毛家敏郎

●我是郑州的苗鑫啊！这次是自我陶醉篇，我能在月2中用一条明把连击数打无(因为连击数已在99连以后)。

●你们龙哥竟知道塘沽有个“洋货市场”，佩服！(天津塘沽北塘 朱金刚)☎郭荣起、马三立和狗不理包哑！

桑巴 DE 阿明哥

歌曲动听　画面劲爆

在前一段时期街机榜上占据一席之地的音乐游戏中，有一款是由世嘉音速小组制作的“另类”版，即用“沙锤”来玩的“SAMBA DE AMIGO”。由于玩法特殊，虽然游戏是用 NAOMI 基板开发的，但人们并未想见会移植到 DC 上。

DC　厂商：SEGA SONIC　类型：音乐　发售日：2000 年 4 月 27 日





↘游戏的控制器大而笨重，玩的时候更累。

大型街机

用沙锤儿玩的游戏，来了！科技含量极高的控制器！

桑巴迷期待的 DC 版专用沙锤型控制器终于得到了证实，这是一种高感知、结构特殊的信号收发器，DC 版控制器虽然非常轻，但是完成度很高，根据情报，这个沙锤状控制器运用了时下科技界最先进的技术。至于价格，世嘉进行了反复权衡，以 13600 日元发售连控制器版得以实现。这个价格应该能够使玩家感到满意。



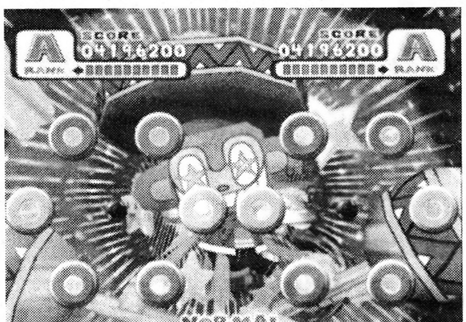
著名游戏制作人
中裕司(YUJI NAKA)

↑中部长手中所持的沙锤，功能很多，专利即将被审批下来。

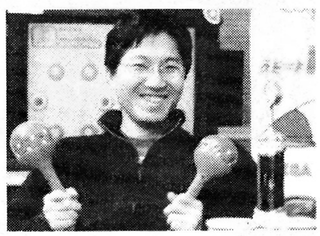
据悉，这个专用控制器在原理上与街机的不尽相同，除了沙锤还有一块地毯状信号发生器，在家中玩“阿明哥”时的游戏风格与街机相比有所“削弱”，更加轻松。值得一提的是，游戏中除了有 CHALLENGE 模式（一步步从沙锤见习生向沙锤达人甚至沙锤大王挑战）、原创模式（收录了家用版新曲）和对战模式外（可用炸弹炸掉对手体力），更增加了一个爱情模式（双人同玩时电脑给出二人是否合适的指标）。



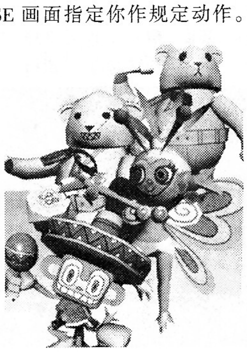
↗用手柄也可以游戏，但是……



↙如果动作不能达到要求，角色就会……

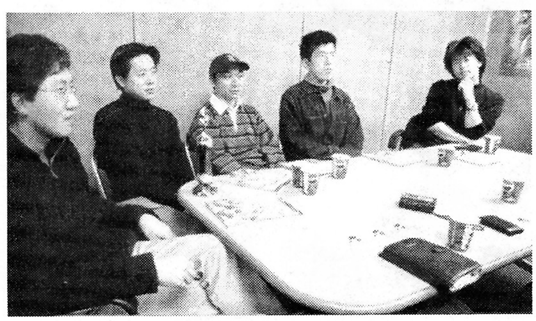


游戏画面除了主旋律符号，背景上都是一些经过精心设计的南美风格角色。随着在一首首拉丁派超级舞曲的节奏，背景角色会伴随玩家摇沙锤动作的准确性而劲舞，你愈是高手它跳得愈欢（“画面劲爆”的意义在此）。游戏规则过于简单：当从画面中央出现的蓝珠向哪个方向的圈子流去，你就得向上/向下/向外来摇动沙锤。有时游戏途中还会出现 POSE 画面指定你作规定动作。



↘莫要小看了这些傻乎乎的角色，它们跳起舞来是相当酷的。

中裕司认为，这款游戏的乐趣是其他作品的 4、5 倍，自己虽然不是什么音乐人，但对游戏中的乐趣是深有体会。今后 SONIC TEAM 的总目标是以“实况娱乐(LIVE ENTERTAINMENT)”为本，从老鼠诱导弹到阿明哥再到梦幻之星网络版，正向此目标迈进。希望早日看到中部长的新作在 DC 上出现！



→街机版主创人员在一起畅谈感想。桌上的饮料显然是百事可乐。

●天师兄，我自认是 MD“梦模 2”的中国第一（不，是世界第一）痴迷者。现已将所有角色升到 AT、DF、MP 为 99（满值），包括在二十几话中只最后几话归自己控制的暗黑公主拉娜。历时两个月。（湖北荆门 K”，第一期的 K’是我的好友）/天语：有哈尔滨读者严厉批评有人用秘技封神该打。

合金弹头 3

主要角色是小坦克

本系列是只能在街机厅中进行游戏的，如果在家中玩将丧失本来的乐趣，因为手柄非常不灵活，不能随心所欲控制角色及弹路。所有的 STG 移植到家中，一定要配摇杆。OK，敌方角色可爱是合金弹头的特点，而机械部分如大炮、战车、船舰等的动作是精心设计的。

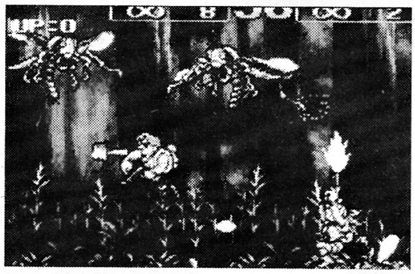
ARC	厂商:SNK	类型:STG
	发售日:2000 年内稼动预定	



极其令人怀念的秀逸作品第 4 弹



海底乘物有鱼雷


→敌人也有生化昆虫。

回首往事，1996 年 9 月某日，在四川成都附近的简阳市某小厅，编者第一次见到 METAL SLUG，当时就觉得这是一款非常罕见的作品。后来回到西安，发现也有机厅引进（当时这游戏的基板达到 2500 元以上），随着自己练习 1945 水平的提高，身边的机台很快也出现一批高手，竟然驾驶 SUPER 战车 001 将游戏完美通关。不幸的是，陕机院（现西安理工大学）正对面的“长乐游戏厅”，也就是编者常去的那里，METAL SLUG 基板在一天下午被贼人盗走（趁卖牌儿人不注意撬开筐体明锁）……

众所周知，想把本系列通关，一定要在种种乘物的帮助下才能实现，而这方面的进化是令人满意的：前作 X 版不过有 4 种，3 代的乘物竟达 10 种，这样一来，玩家便可自由变换自己的战略。同时值得一提的是，前作从来没有过的分歧路线，3 代有所采用。本作共 5 关，各关路线不同，自由度提高，自然使得游戏的战术和乐趣大幅提高。开发者指出，游戏的刺激程度前所未有，操作法有所进化，远非前作可以比拟。

本作 4 名角色都是雇佣兵，为打击反革命军阀（其已研发出生化兵器对付政府军）而战斗。森气楼大师为本作画的宣传画整个一个 KOF，原作的气氛丧失殆尽。







责编天师

↑前两幅图就是分歧路线的入口和出口。



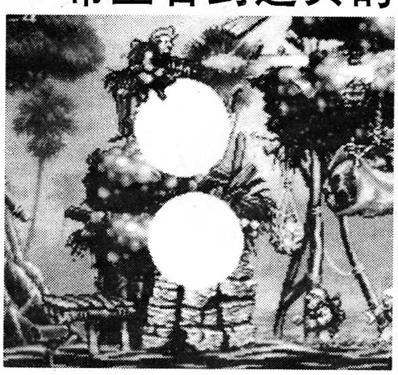
拥有 NGP 彩色手掌机的朋友请注意



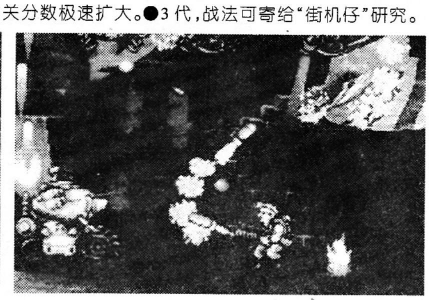

←掌机版同样拥有各种乘物。

希望看到这页的玩家能够回想起自己当年的游戏经历

图片从左至右就是系列的前三作，真是令人十分感动。●1 代，96 年 4 月，193M，“万能战车”炸裂登场！！！●2 代，98 年 2 月，277M，角色已经获得军衔提升，战斗机等登场。●X 版，99 年 3 月，敌角色登场版面与 2 有异，难度提高，打 BOSS 时带乘物过关分数极速扩大。●3 代，战法可寄给“街机仔”研究。


↑1 代的 JUNGLE 地带印象最深。


↑2 代讽刺卡普空？


↑X 版的意思是“强化难度”。

驾驶感觉 TYPE－S

模拟真车 感觉有异

这个游戏是史克威尔公司在 PS2 上发售的第一款作品，虽然评价一般(在“FAMI 通”上的得分为四个 7)，但游戏中所表现出的制作者新思路，却使它在发售前即形成话题。凭借着 PS2 的性能，游戏画面之精美是令人震惊的。

PS2 | 厂商:SQUARE SOFT | 类型:RAC | 发售日:2000 年 3 月 30 日

DRIVING EMOTION TYPE-S.

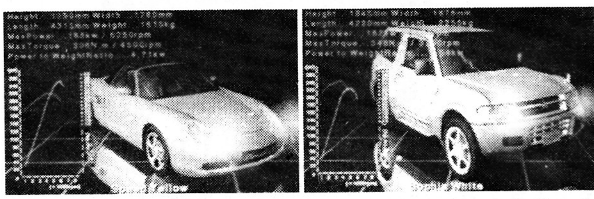
PS2 的环境反射贴图超真实

最近确实收到了少部分玩过或见过 PS2 游戏的读者来信，谈及对“1600 万特效全开”的一些看法。编者发现，就目前 PS2 游戏画面所达到的境界，几乎所有玩家都不买账，意见多集中在人物动作僵硬和画面较为粗糙两个方面。这里要解释一下，一款好的作品首先要求制作者拥有足够的开发周期和多得用不完的开发经费，在这个基础上，“创意 + 技术 + 主机性能”才能得以正常发挥。OK，请看右图，PS2 营造出了几近真实的游戏画面，但制作者似未使用“边缘抗锯”机能，害得编者为了查清事实真相，特意将 PS2 的赛车同 MODEL3 上所有的路面游戏进行了对比研究，结论是家用机各方面的功能都因成本因素而简略，同街机相比确属无地自容。明确的锯齿现象不能不说是 PS2 初期游戏的小小遗憾之一，否则真的已很难分清这到底是电影还是游戏(右图)。



↙在家中看到这样的画面应该知足了。

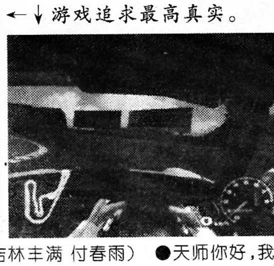
■游戏制作意图简介



↑左为德国斯图加特的宝马 911 改型：968，右为日本吉普佩杰罗。游戏中所有的车都是真实存在的高级车，有 50 种以上。

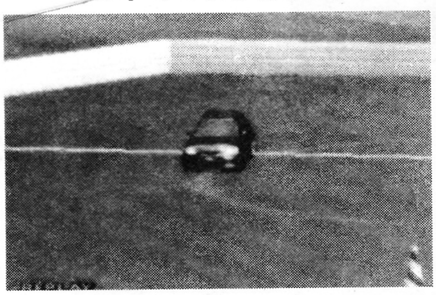
制作者取得了多家汽车制造厂的授权，而且还请来了赛车手协助制作并获得了日本铃鹿、筑波赛道的独家使用权。凭借着 PS2 的强大机能，赛道的再现度可说是无以伦比，当然也有一些虚拟真实赛道，如法国郊外山区等。由于本作在概念上难逃 GT 类范畴，所以也非常重视各款车的细微动作，在车子的外形尺寸、内部机器上的庞大数据方面，亦并不逊色。当玩家比赛名次提升后，可以获得新的车种，即可挑战新的赛道。为了突出游戏气氛，制作者作出了种种自然现象，如彩虹和阳光等，并且还保留了主观视点，此时玩家能够将各款车内的仪表看得清清楚楚。





←↓游戏追求最高真实。

丰富的模式和玩法



←在 RACING SCHOOL MODE 中，有两种方式，其一为专门针对路线上各处难点弯角进行练习，其二是沿着在赛道上标出的最佳路线练习。

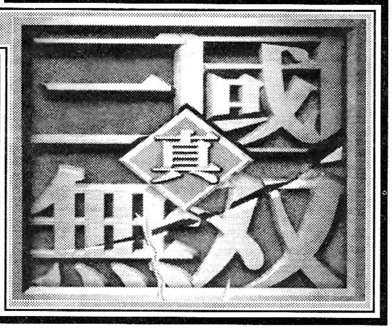
游戏有四种主要模式。●街机模式：一上来只能从 7 种 200 马力以下的车中选择一款，并用它参加比赛，比赛级别是递增的，只有在初级的比赛达到一定名次后，才能获准进行下一轮的比赛，最终是可以获得很高级的 GT 赛车的，而且，还可以对自己的爱车进行 SETTING。注意，最低级的车是 DIVISION3，往上是 DIVISION2、DIVISION1、GT，共 4 级。●驾校模式：见上图。●狙击时间模式：测试自己的实力。●双人对战模式：采用上下分屏方式。

→压倒的画面。难道还有夜战？游戏有时间流动。虽然一开始玩家手上只有最普通的市售车，性能很低，但也应多加珍惜才对。



●生 3，1 小时 28 分 47 秒 S 级通关。(吉林丰满 付春雨) ●天师你好，我是北京的露露！本人在致诚游戏城曾跳过 288，433，000 分，即 ANOTHER 版三首歌——“二遍”。“PARANIA KCET 2MB”SS 级。“DBD…DUB”一遍 S 级。目前正在挑战 MANIAC 版。/天语：重在参与，对女玩家应予照顾。

真.三国无双

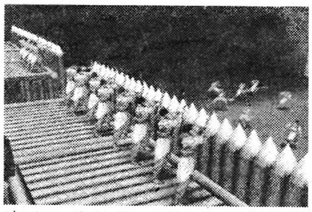


光荣新作 隆重登场

光荣是著名的 SLG 游戏开发商，在 PS2 上更是频繁出击，刚刚推出一款图像震撼力和游戏性双双形成话题的即时 SLG 巨作“决战”，又将 PS 版大人气对战格斗游戏改编成过关形式，虽然目前情报缺乏，但还是先睹为快比较好。

PS2	厂商 KOEI	类型：ACT
	发售日：2000 年春季预定	

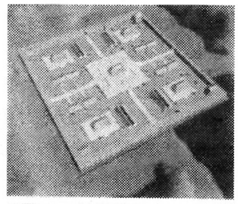
前作“三国无双”发售 3 年之后，赵关张之魂今日再度……

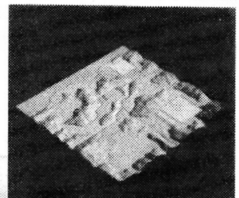


↑这就像是“决战”中的画面，许多兵士一字排开，准备战斗。

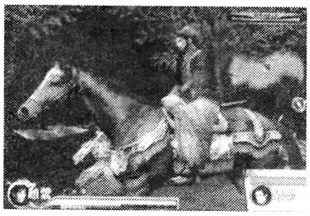
以公元 200 年前后发生的三国乱战故事为背景的“三国无双”被认为是当时格斗游戏中的名作。其续篇早被传言在 PS2 发售，而从这次的资料可以发现，新作已经不再是格斗游戏——从完全的对战格斗转变为 1 对多的清版过关。

这种类型变化主要是硬件进化造成的。完全 3D 化的战斗舞台和美丽映像，使得“三国”世界观显得异常厚重……



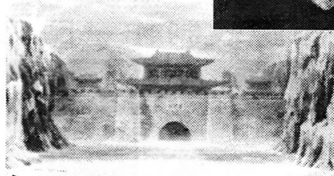


1 对多的战斗系统和广大战场



↑关羽提刀乘赤兔好不威风。

在 3D 化的战场上玩家选定的武将可以自由地四处移动，敌方的小兵会从四面八方上来进行攻击，这时不但需要玩家出招杀敌，而且还应做到迅速判断出对手的攻击是否会对自己造成伤害，以便进行合理规避。在地面的战斗中，玩家可以骑马进行移动(听说马匹甚至能够左右战局的胜负)，同时可以进行类似必杀的 CHARGE 攻击。



↑←各关战场是方块型，地形复杂。

看了 PS2 那特效充足的画面保管让你大呼过瘾 责编天师



以中国大陆为舞台的激动人心的战斗如果没有特殊效果做烘托则岂不成了 N 多年前卡普空三国志了？“真.三国无双”的背景构造丰富，音效炸裂，刀剑箭声沁入人心，而包围着战场的火光和狂风飞沙的效果也都给作了出来，可能是借用了“决战”的开发资料吧？角色血槽下方有个 SPECIAL 槽，充满后可使大技。

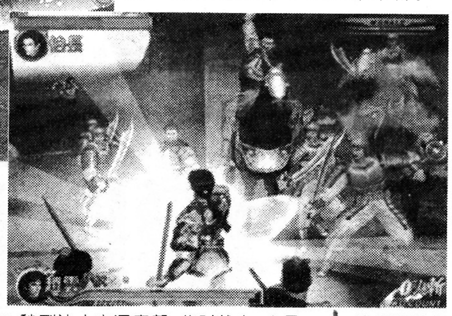


↓赵云在前作中就已经拥有的华丽必杀技“无双乱舞”在新作中成了 CHARGE 攻击。己方连续攻击达到一定程度时即可充满特殊槽。

↑战斗中应根据敌方的兵力安排战术，熟悉战况后再行厮杀。画面右上角即是敌兵力分配图。

三国英雄任你挑选！





←敌方总大将之一，曹操登场。

●我是广西南宁第三中学高三 5 班的林云(530021)，即“太 7 之魔”。太 7，74 小时 34 分 21 秒到达太空洞底部，此时状态，全员 LV99，除机器猫外所有队员四级怒气卷轴(已打出)，什么乱七八糟的回复药一律 99 只，全员全回复 34 只……天语：你的记录和经验以及疑惑将放到大封神榜中研究。

铃木爆发

拆除炸弹 惊心动魄

为了避免和某大厂在RPG上的正面交锋，ENIX频繁调集兵力，推出过纵情跳跃系列、“笨小孩”怪异系列以及北欧女战神等RPG系列，同时在手掌机市场上取得了不俗的战绩。这里要为大家介绍的却是该公司新推出的炸弹系列。

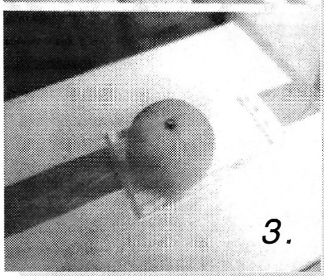
PS 厂商：ENIX　类型：炸弹拆除　发售日：2000年夏季预定

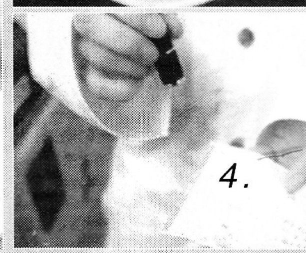


著名游戏厂商在另类游戏的表现上同样无人能及









●紧张一幕

1. 一早，游戏的主角——铃木小姐正待起床。这时门铃突然响起……
2. 一个快件公司的送货员正站在门口。
3. 收到了一个柑桔状物品。
4. 仔细调查货单看看是谁寄来的？

游戏中女主角接到各式各样的炸弹时都会以摄影的方式交待。通常炸弹都会以精巧的计时引爆器控制并伪装在各种物品之中。

而多疑的女主角就要想尽一切办法将这些“不速之客”给一一拆除，说起来简单但实际上……下图的她在听那个柑桔中有没有“嘀嗒”声吗？

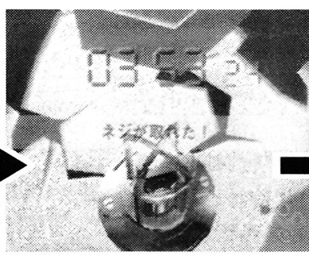


难道是炸弹！？

拆除引爆装置要按步骤来，万一剪错了一根线，就会……



↑终于找到桔子上的这个部分！这就是拆除炸弹的突破口！！



↑是了！打开之后竟然发现信管和定时装置。

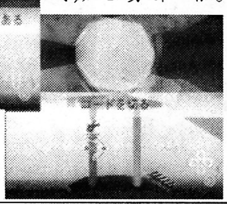


注意事项

①对炸弹进行检查时镜头变成主观视点，应详查可疑之处。②是定时炸弹，各种判断要快，画面会提供备选答案。



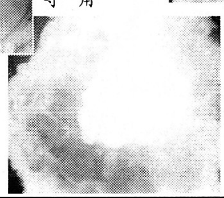
↙时间还剩3分19秒。看到红蓝两根引线，应当剪断一根。



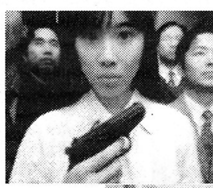
→显然，这是罪犯的安排，万一剪错将立即被炸死。



←将正确的导线剪断后主角面露笑容。



→不幸将起爆线给剪了，则先前的功夫全部化为空中的灰尘……



←↓没完。拆除了第一颗炸弹，还有第二颗第三颗在等着主角……



责编天师

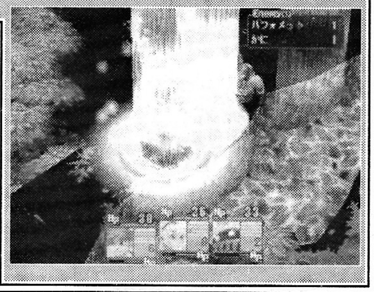
●天师，我写的信从来都是石沉大海。但这丝毫不会挫败我投稿的精神！我想谈谈月华1，我们这儿只有1，我能用庆一郎(力)打1417700。太原市我见得到的街机前5名全是我的(但月1流行不开，现在只剩一家有了)。鹫冢能贪分。我也送你一招怪连……/天语：你精神可嘉，连招就不登了。

火焰的气息Ⅳ

龙战士们又回来啦

这里只对该游戏的魔法系统进行介绍(角色和故事内容玩家请自行研究)。这次公开的系统中有一种被称之为“连续魔法”，只要能善加利用属性、做出更有效果的方案，就可以造出更加强力的魔法。本刊愿为大家公开相当深入的相关情报。

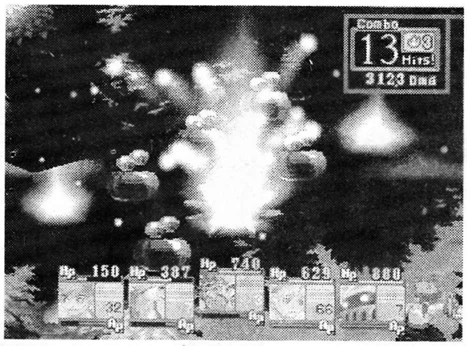
PS | 厂商:嘉富康 | 类型:SPG | 发售日:2000年春季预定



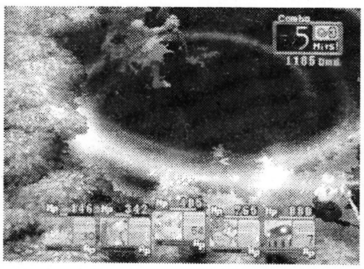
龙战士们的种种魔法逃不出“火、风、水、土”四大属性

在游戏中只要连续使用相同属性的魔法，那么就能获得比单独使用魔法时更加强大的效果，这就是所谓的“连续魔法”。比方说，若是三名伙伴连续使用三次水属性魔法的话，就会比单独使用三次要来得威力强大。而这个连续魔法所显现出的效果，则会依使用魔法本身的威力、性质，及单体魔法或全体魔法等等各种细部条件而有所不同。

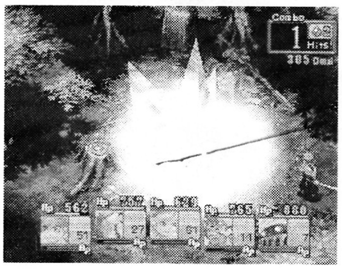
下图是各种反复使用同属性魔法后的效果。



画面右上角的框中可以显示攻击连续命中时的COMBO数和魔法种类。这是火属性魔法在攻击。



旋风。对空中敌人有效。



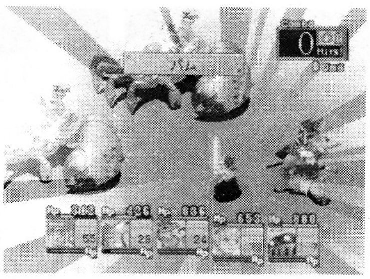
地面上突然冒出水柱。



对付昆虫就大方地砸。

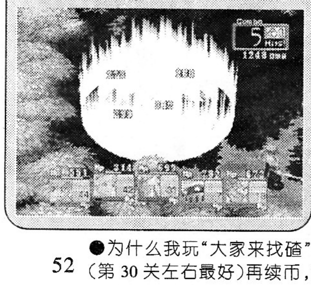
“魔法合成”:属性和属性之间也有微妙的相乘效果

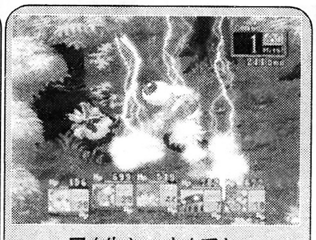
连锁攻击的核心部分其实在于“魔法合成”。如前述，魔法有四种属性，而若将不同属性的魔法依一定的顺序作排列配合之后，就可以做出几乎与原本属性截然不同的新种类魔法——“重属魔法”。就算是原本不怎么强的魔法，在经过合成之后也能增强不少威力，而且连锁数也会跟着上升。所以就算处于还无法使用强力魔法的状态下，也可以经由魔法的组合来发挥莫大的力量。在这里就先公开一部分关于合成魔法的情报。因为它们都有固定的排列顺序，在一开始时也许会觉得有点难用，不过若是熟练之后，一定会有一种很爽快的感觉。(下图)



这张图正好抓住连锁攻击发动的瞬间，框中的数字是0。

火(先)+风(后)
= 重击火

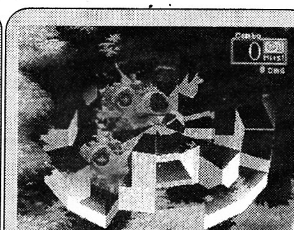




风(先)+水(后)
= 风雷变

水(先)+土(后)
= 狂风暴





土(先)+火(后)
= 熔岩术

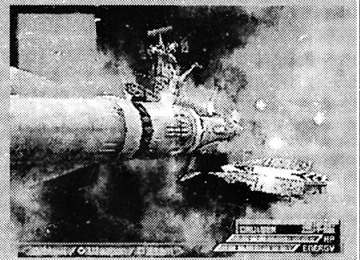
●为什么我玩“大家来找碴”就厉害呢？单币通关最多61万多(太久了记不清)，地址是天津市红桥区风光里的欢乐天地街机厅，若是中途故意死亡(第30关左右最好)再续币，则很轻松就60万，我曾644301(红桥文化宫机厅)。怎么我练了一个月的99才426！？(天津第一轻工业学校 牛侠)

再会吧！宇宙战舰

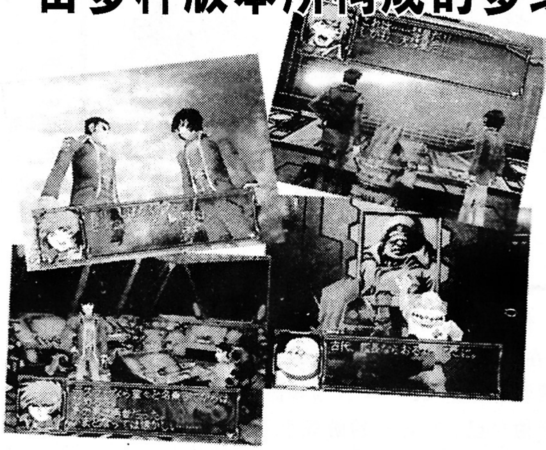
捍卫正义 宇宙雄狮

在系列作中最高杰出的“再会吧！宇宙战舰大和号”，这次将以3片装CD的形式在PS上登场！游戏不仅导入了多线剧情和多重结局的丰富内容，还采用了全程语音烘托气氛，喜欢原作漫画的朋友们可千万别错过同大和号船员并肩战斗的机会！

PS 厂商：TECMO 类型：AVG＋SLG
发售日：预定99年12月



由多种版本所构成的多线剧情、多重结局游戏登台了！



这次为大家介绍的PS版“再会吧！宇宙战舰大和号”的剧情部分是由同名的剧场版、TV版“宇宙战舰大和号2”和松本零士先生所绘的原作漫画改编而成的。玩家的游戏方式将使剧情朝着各种不同的方向发展。那么你究竟选择剧场版的结局还是和TV版的结局呢?在游戏中盘就作出决定吧！

另外，前作“宇宙战舰大和号”颇受好评，由新绘动画和CG所描绘而成的“数码卡通动画”这一次也因为容量加大而增大至3枚CD了。在游戏画面的品质和音效都有了大幅提升的同时，甚至还搭载了全程语音播放。以往单用文字显示无法表现出来的临场感和感情的投入，现在在声音和影像的衬托下变得更加生动了。

动画和战斗系统的品质大幅提升

本作的基本流程和前作相同，先是一段精彩的动画演出，然后会进入任务画面。在由六角格子所构成的战略画面上，玩家可对大和号下达移动、炮击攻击、载机出击等多项命令。另外，任务中也有时间限制和须完成特定条件的情形。





←停泊中的大和号，能量达到120%……



→这时可自由切换视点。

3D战斗

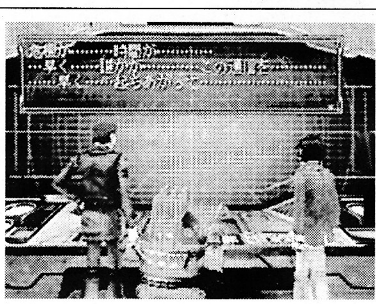
当大和号和敌人在同一格时就会发生3D战斗。战斗中，除了舰炮以外，还可以用鱼雷、对空机枪以及飞弹等武器进行攻击。所有的武器都具有自动瞄准的功能。以舰载机进入战斗时，只要选好攻击目标，就会自动展开空中的激战。



→岛在第一舰桥的话就能空间跳跃。



←所属单位不同武器就不同。



↑在地球防卫局分析室，真田收到了奇怪讯息。

肉搏战

依任务内容不同，有时会出现大和号船员直接进行“肉搏战”的情形。肉搏战是以动作射击的方式进行的。玩家最多可从5位船员中选出一位来操作。战斗中按L1或L2键的话，就可变更操作的角色。另外，肉搏战的操作有比较简单的“一般模式”和比较复杂的“专家模式”可以选择。

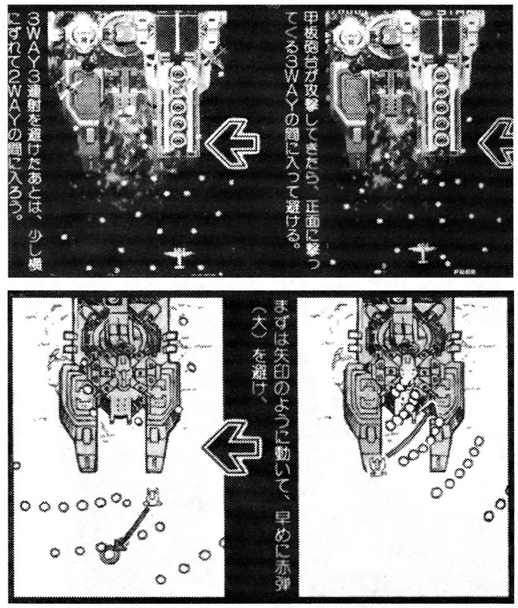
彩京1945，目标：230万分

天师学长：我看了以前的“1945葵花宝典”和“天师道场”两个栏目后深有感触，我对这个栏目非常支持，也非常感兴趣。忠（衷）心地希望这个栏目能永远地办下去，并希望更多的街机高手多投游戏纪录。

我从小学三年级开始玩街机到现在玩龄大概有十年了，玩爆机的游戏数不胜数，我就不一一举例了。最近我比较喜欢玩飞机过关的游戏，因为我喜欢玩躲子弹的那种刺激感觉，所以我投几个飞机游戏纪录。

游戏名称	关数	所用飞机	分数
雷神传	2－5	狼人(第三架)	17628720
首领峰	2－1	第三架	8685200
1945	2周目 ALL	BF109	1774400
彩京一代	2周目 ALL	大和尚	1683600
TENGAI	2－2	JUNIS 忍	1317500

首先我对东北林业大学的徐家刚大哥比较佩服，P51火力那么弱（放出蓄力后的火力）都能打通两轮，水平已经很高了。对于打230万的高手，我实在是可望而不可及。下面我谈谈本人爱玩飞机游戏的原因。原因是在98年5月份，我在天津红桥区本溪路的永山大型游戏厅中，偶然看到了一个人，无论长像还是衣着，虽是亚洲人无疑，但他绝对不是中国人。后来经过对机厅老板的了解才知道这是一个日本留学生，今年和我同岁（19岁），在红桥区本溪路上的天津商学院就学。从天津商学院到永山大型游戏厅步行不过20分钟，所以我几乎一个星期能看见他一次，自从我知道他是日本人之后，我对他玩的各个游戏都十分注意，这才发现，他除了玩泡泡龙之外，其他玩的都是飞机的，而且使我不可思议的是他躲子弹的技术简直让人无法想像，令我很吃惊，因为我从来没见过玩得那么好的人。所以我从心里十分佩服他。我那时玩1945只能玩到1－7关，其他的飞机游戏更是一窍不通。后来我忍不住为了探求游戏的秘诀，主动和他交朋友。开始他很害怕，后来接触长了，就接受我了，并教了我许多技巧和攻关方法。以上游戏纪录的前三个游戏都是在他的指导下苦练了半年的结果。



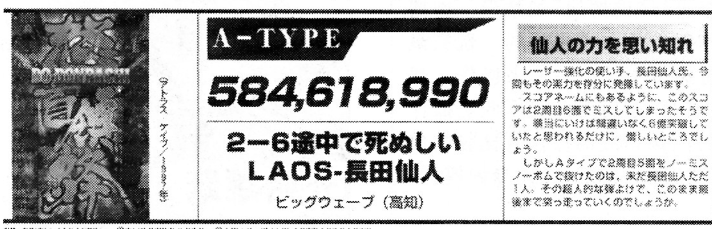
←图为日本1945Ⅱ二周目的攻略，每一关竟配40幅图片对照，每一个细节都不放过（有时还要将图反白，以标明空当，用箭头来指示飞机应如何规避）。至于第一周，什么『安全地带』（即自机定位处）早被登过了。

他用不流利的汉语对我说过，他的一个朋友（日本朋友）在日本玩雷神传最高纪录达到1800多万，玩1945能打通两轮分数达210万，首领蜂游戏也能打到1500万左右。至于他自己，在日本的游戏水平只是中等。而我认为他在中国的水平已可算上等了。在日本玩飞机游戏，过关是次要的，分数的高低才是主要的，他们之间比赛先看分数，再看关数或其他。我认识的这个日本朋友玩1945打通一轮后的分数是104万，比一般人高出了约10～20万，而我现在的水平打通一轮后一个人不死带6颗雷，分数最高为108万。

下面谈谈得分情况，主要由以下几个方面着手：首先想打必须会吃金块，尽量看准把金块吃到2000分一个。其次是在火车那关能够引出另外一列火车来……（待续）

为什么说230万分可望又可及？

230万绝非凭空杜撰，而是日本真实的封神成绩。日本封神格式如下。当初震电的230多万也是这种格式的。别人花了很多铁买街机攻略加以研究和实践（街机攻略非常珍贵）。我们最多怀疑到难度对分数的巨大影响。



A－TYPE

584,618,990

2－6途中で死ぬしい
LAOS－長田仙人

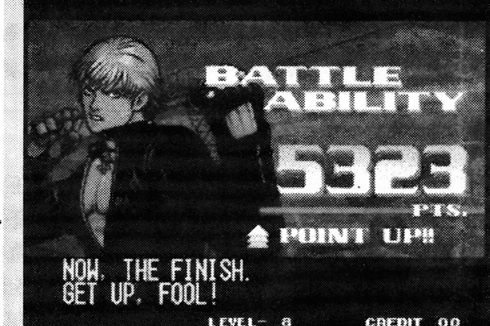
ビッグウェーブ（高知）

仙人の力を思い知れ

レーザー強化の使い手、長田仙人氏。今回もその実力を存分に発揮しています。

スコアネームにもあるように、このスコアは2周目6面でミスしてしまったそうです。順当にいけば間違いなく6面突破していたと思われるだけに、惜しいところでしょう。

しかしAタイプで2周目5面をノーミスノーボムで抜けたのは、未だ長田仙人ただ1人。その超人的な弾よけで、このまま最後まで突っ走っていくのでしょうか。



本人对KOF99十分喜爱，在某日玩的时候，竟然打出了5323分。最后爆机2236分。如有不信，本人有相为证。（广州市芳村区 程思恩）

秘技偏方

PS 喷气机前进(Jet で GO!) FP=5

两个奖励游戏:在飞行模式(FLIGHTMODE)的"MIDDLE"中,FLIGHT2 的停止位置评价为 20 点;而且在同一模式的"ADVANCED"中,FLIGHT2 的接地位置与停止位置评价为 10 点,奖励游戏"Towing Car で GO!"就会出现。如果在飞行模式的"ADVANCED"中,FLIGHT4 的接地位置和停止位置评价为 10 点,奖励游戏"**マーシャラーで** GO!"就会出现。

使用隐藏机体:在飞机运行的过程中,使用"MILEAGE BANK CARD"就会记录飞行的英里数,当英里数合计 5000 以上,隐藏机体"JAL/JEX B737—400"就可以使用了;英里数合计 10000 以上,就可以使用隐藏机体"JAL MD—11";英里数合计 20000 以上,就可以使用隐藏机体"JAL B777—302"。

北京 驾驶喷气机总是停不好位置的 风马

PS 电气机车前进·名古屋铁道编 FP=5

五条隐藏路线:在犬山线特急(上级)中通关,犬山线的"新名古屋——犬山"和"新名古屋——新鹈沼"两条隐藏路线就会出现;在犬山线特急(特级)中通关,犬山线的"名古屋——犬山"和**モンキーパークモノレール**的"犬山游园——动物园"两条隐藏路线就会出现;在名古屋本线普通(上级)中通关,名古屋本线的"新名古屋——岐阜"隐藏路线就会出现。 **北京 开火车总需要踩刹车的 风马**

PS 流行音乐 3·附加碟 FP=5

隐藏曲目:在标题画面输入相应指令,隐藏曲目就会出现。指令如下:

LOVELY:←、△、R1、△、△、R2、△、L1、△、R1、△

JUNGLE:○、△、←、○、←、R1、↑、L2、L1、L1、L1、L2、○

POSITIVE:L2、L1、←、↑、△、△、○、○、R1、R1、R2、L2、L2

BOYS:△、R1、△、R1、R1、△、R1、R1、△、R1、R1、△、←

PRELUDE:L2、L1、←、R2、△、↑、R1、○、L2、←、R2、△、↑、R1、○ **北京 最近对于节奏的感觉稍稍进步的 风马**

PS 秘密基地 3(AZITO3) FP=6

金钱无限:当游戏开始后,时钟在运行的状态中,按住 SELECT 键,顺序输入△、△、□、□、○、×,金钱值就会涨满。游戏初期就可以投入最大的研究开发费用。

北京 最重视军事高科技的 风马

PS 苍魔灯 FP=3

通关后的隐藏要素:各个模式通关之后都有隐藏的要素,下面就为大家一一介绍。解开练习模式中的问题,TRAP LICENCE 得到 S 级,在模式选择的 OPTION 中就会出现 SOUND ROOM 选项;在专家模式中,将 100 个舞台全部通过,Charge 时间为 1 秒,就能得到究极戒指"**ゼロリング**",同时还可以得到 200000Dreak,不过要通过专家模式可不容易;剧情模式有四个结局,可以得到不同的 SP TRAP。过去编的世界破坏后能见到结局 2,这时可以得到**サツジンゴマ**。救出**アルベルト**能见到结局了,这时可以得到**バラクーダ**。与**クリスティーナ**一起脱出能见到结局 4,这时可以得到**テレポータ**。当四种结局全部见到后,可以得到**トゥームストーン**;通过剧情模式时,Ark 达到 100000 以上,可以得到**バナナノカワ**,Ark 达到 200000 以上,可以得到**デルタホース**。

北京 天生就厌恶陷阱(北京话:下套儿)的 风马

PS 超级机器人大战 F 完结篇 FP=5

隐藏剧情:在波里达尔(**ボセイダル**)篇最终话的后半部分,殖民卫星会向地球坠落。如果并不去阻止它们,使它们到达地球的话便会出现伊狄安(**イデオン**)拯救地球的隐藏剧情:结城 COSMO 会驾驶伊狄安、NPC 角色哈鲁鲁(**ハルル**)会驾驶她的战舰一同来到地球上方,伊狄安能量计自动变为第五等级并发射了最强的地图炮,将所有殖民卫星全部击毁;而伊狄安和 NPC 战舰也会随之消失。

江苏镇江 发现 PS 版和土星版有很多不同之处的 张元

PS 圣剑传说·玛娜传奇 FP=3

放置的时机:像"港町**ボルボタ**","月夜の町**ロア**"等有商品屋的地方先不要放进地图,等游戏进行了约 1/3 时再放进地图,则其中的商品多为稀有物品。

得到亚人种:亚人种很难逮,必须得等地方的属性达到三级时才能逮到。但你只要把"圣域"和"黄金之种"放在有亚人种地方的周围即可,它周围地方的属性很快就可以达到三级。(有亚人种的地方详见 99 年第 11 期,"黄金之种"只能提高周围地方的木属性,可把"**テエマ**沙漠"放在其旁边)。

稀有武器的出现率:最好不要自己打造兵器,在和敌人的战斗中得到的武器通常比自己打造的高。通关后,调一下难度,难度越高,稀有武器的出现率越高。

山东曹县 李伟民

PS 龙骑士传说 FP = 4

游戏中"三角"的用途：1. 在城市里蓝色的三角代表道具屋等，黄色的三角代表宿屋；

2. 在冒险时，主角头上的三角由"蓝—黄—红"变化，变成红色后不出 10 秒便可遇到敌人。

3. 在战斗时，攻击敌人之前，可以看到有三角，这时的三角表示的是体力，蓝色三角代表 FINE，黄色三角代表受伤，红角三角代表 DANGER(一下便可 KO 它!)

游戏中 L、R 键的用法：1. 在进入城市或者冒险时，按一下 R1 便出现了"三角"，再按 R1"三角"便消失。

2. 在离开城市或者冒险区域到另一个地方的途中，按 1 下 R2，3D 地图就会变成 2D 的地图。按 START 键就能出见地区的名字，再按一下 R2，地图就会再次扩大，这时蓝色三角代表主角，深蓝色的三角代表你要去的地方。(哈哈!不用看攻略了……)

3. 战斗时，R2 可以调整视角。

辽宁阜新　喜欢听林志颖歌的　罗宁

PS 龙骑士传说 FP = 4

人员配备为主人公达特、罗丝、米兰达：达特装备上 MP 自动恢复指轮，这样在战斗中可以尽情施展魔法攻击。罗丝装备上 HP 增加 50%指轮，用以加强其抗攻击力。米兰达装备上复活指轮，这样在战斗中加上其固有的天使衣可以使其在战斗中避免牺牲，能够从容地为其他二人进行魔法恢复。以上指轮在前期能够交换得到，战斗成员必须配以本属性宝铠(宝铠在法都购买)。

在进入"沉まぬ月"之后，迎接我们的是一只类似守门员的怪兽，在这里笔者建议用集体变身的方式来进行攻击(达特的最终变身)。先攻其腕，再攻其体，最后攻其头。与达特老爸进行的战斗也以集体变身为好，战胜后可得到神龙炮。检查一下道具，如果不足，可以记忆后回去购买，以恢复道具为主。并且不断与小敌战斗，使其三人 SP 蓄满，达到集体变身状态。同最终 BOSS 的第一形态战斗中，达特为主的集体变身后，先用神龙弹轰击其触手，再用神龙炮对其进行轰炸，战胜后迎来第二形态和第三形态，同样以达特变身为主，配以米兰达魔法恢复就可以了。最终形态的攻击不必考虑怪兽前的两个小鬼，因为打死小鬼后它还会出现，所以集中火力轰击怪兽，当怪兽施以防护魔法时，自身要不断用防御来提升 HP 值，以利再战，达特变身以一回合为好，最后能够战胜它。

总之，战斗中以米兰达魔法恢复为主，配以道具恢复，使战斗能够变得轻松。当最终 BOSS 战胜后，等待着我们的是精美的 CG 动画，用你战斗后的喜悦和欣慰去迎接它吧。

沈阳　张峰

GB 女生转生外传 II FP = 2

与魔兽对话的技巧：想登用魔兽必须先对话。因为是日文，我是一个字看不懂，但对话 10 次我有 8 次会成功，即使失败也 100%不会挨打。下面将偏方公开。选择对话选项后，会出现若干问题。情况 1 当战斗中玩家主动对话，问题①选②选项，以后全部选①选项，以后全部选 D 选项，多会成功，失败也不会挨打。当你等钱用时，这是一个非常棒的赚钱大法，我半个小时就赚个一万多。且只费了少量 HP，因为好欺负当然不放过经验值啦!

情况②，魔兽主动要求对话，问题①选①选项，第 2 个问题如果很长选②选项，较短则选①选项，还有几个大概关于逃跑的问题吧!反正试几下就知道了!

安徽蚌埠　穆名

GB 口袋妖怪·金、银 FP = 2

传说中的妖怪：在**エンジュ**村西北的塔内地下室住着三只属性分别为水、火、电的传说中的妖怪，大概是游戏中最难捕捉的。笔者是按以下方法捉住它们的。

1. 驱赶：从塔第一层正中的洞掉到地下室，然后向妖怪靠近，将它们赶出塔去。

2. 寻找：这三只妖怪跑出来后会躲在村周围的草丛中，步行出来一只一只地寻找吧。只要遇到一次，即到使它们逃跑了，也可用"图鉴"中的"栖息地"指令找到它们。最好三只妖怪都找到了再进行下一步。

3. 战斗：尽管这三只妖怪均很强，但它们却是不愿与人战斗的，必须先将其催眠，否则它们会立刻逃跑。不过它们在战斗中损失的 HP 不会自然恢复，即打掉一点少一点，战斗多次也可以。

4. 捕捉：必须在其 HP 只剩下 1、2 点且处于睡眠或麻痹状态时，抛出价值 1200 元以上的精灵球才可将其捉住。

注意：捉这三只妖怪时只能步行，不可骑自行车或使用 02 号秘传机器的"飞翔"能力，否则是无法靠近它们的。特别是进行步骤 2 时，必须步行出村，至于骑自行车出村的玩友们，现在你们只能大海捞针似的在满世界的草丛中寻找它们了。阿门!依笔者经验，用 36、7 级的幽灵来捉这三只妖怪是最合适的。

250 号和 249 号妖怪：这两只妖怪就是 GB 卡带金、银版封面上的家伙，属性分别为炎、飞和特异功能、飞。250 号妖怪栖息在**エンジュ**村北面的塔顶上；249 号妖怪栖息在世界西南方**うずまき**岛的洞穴最深处。要想见到它们必须有"金色羽毛"和"银色羽毛"。若是金版，在**コガネ**村的收音塔顶层干掉火箭队的头儿后可得到"金色羽毛"(详见第 2 期攻略)。通关一次后，在一代的版图中**ニビ**村 SHOP 外一老头儿手中可得"银色羽毛"。若是银版，则地点不变，只是入手顺序相反。

以上五只妖怪在游戏中只有一只，并且都是超强的，非常有用，要是打死就再也遇不到了，还是小心收入吧。

131 号妖怪：这只妖怪属性为水和冰，实力也不差。栖息在从**キキョウ**村通往**ヒワダ**镇的洞穴的最深处，每周星期五一天只出现一只，若不小心将其打死，则只有等到下星期五了。

精灵球专家：ヒワダ镇 PC 屋后住着精灵球专家，该镇事件解决后，将其屋后花中的道具采来交给他，他会制作

出精灵球。一次只能制作一个，制作时间为一天。另外，把从コガネ村到エンジユ村的路上成倒“品”字排列的三朵花和从エンジユ村到チョウジ镇的路上成“一”字排列的三朵花上的道具采来交给他，也可制作出各种各样功能不同的精灵球。

四川隆昌　男人 一变

PS　WINNING ELEVEN 3・FINAL VER.　FP=5

在游戏的训练模式中将某一队的任意球和角球设定为由守门员发。这样一来在其他模式中与该队比赛时，我方故意为对方制造角球，对方守门员就会开角球，然后解围把球传至我方球员过了半场就可以射空门了，这时候对方守门员只能在跑回来的路上望球兴叹。

（附送牢骚一个：我没有PS，电脑从来只玩PS游戏，但是在BLEEM上玩不了实况4，真痛苦啊！）

汕头　从第一期就开始读电软
却是第一次与你们联系的　yeahning

PS　爱与破坏　FP=6

三级好感：如果把Q－TRON的初始态度作为一级好感的话，那么她们对主角就至少有三级态度的变化。如KI-KI，选人画面时开始只是一般地看着你，二级好感时就会晃着身子笑对着你，三级时就变为有点害羞与拘谨地看着你了。由于只要达到二级好感通关后就可看到告白画面，可能会有玩家疏忽这一点。达到三级好感的关键除了每战后选择的正确外，在战斗中也必须不断与Q－TRON联系（没有变更键位的话即L1键）。虽然联系时Q－TRON的头像会占据屏幕而影响视线，但为了更高的好感还是努力吧。

隐藏结局：满足下列条件，通关在片尾曲后就可看到各个Q－TRON的隐藏结局：

a、用第一关的BEST Q－TRON打通最后一关并且与这个Q－TRON的好感在二级以上，即达到告白要求。第一关的BEST Q－TRON也就是进入NEW GAME后出现的第一个Q－TRON，是随机的。

b、打最终BOSS时绝对不能用究级武器，虽然可以一下就让BOSS さよなら，你和你心爱的Q－TRON也会さよなら的，连告白画面都看不到，就别想隐藏结局了。

c、这也是比较容易忽略的一点，在最后一次存盘（第五战开始的时候）后，出现的动画即与Q－TRON约会和过版后的告白动画都不能按START来SKIP掉，要不然隐藏结局也看不到了。

这样便会看到第一关BEST Q－TRON的隐藏结局了。其实这个结局就是与Q－TRON日后的生活，如KIKI是和主角一起上学，LULU则是在未来与主角相见。因为也是动画，所以会关乎MOVIE的达成率。

——lu hui

PS　寄生前夜2　FP=5

极密隐藏奖励：根据玩家在游戏过程中的表现（获得武器，Exp，Bp），AYA会得到隐藏奖励A，B，C。但是如果达到一定要求（Exp＞5000，Bp＞50000，全武器），通关（已得到A，B，C）时就会得到极密隐藏奖励：古代血之道服モソク ロブ（Bp3000，ADD・MP＋100，ATTACH＝10），血之法轮メデイソソ ウイ　ル（Bp27800，解放任意一个雷系魔法Lv3）怎么样不错吧！但这很难做到必须在游戏前半段要多打坏人，多得Exp，Bp（有金手指得另当别论）。哈哈大家多多努力早日成功。

上海 贵刊铁杆支持者但又苦于无出头之日的　徐仲达

ARC　饿狼传说・狼之标记　FP=5

洛克的奇特现象：大家都知道洛克是吉斯的儿子，只要洛克使用吉斯级超杀（如斗气风暴，死亡咆哮）在最后一局KO对手就能看到特殊胜利画面。

自动换人模式：在选人画面时，按住开始键选人电脑就会随机帮你选定，且以后每局都会随机换人，如果运气好还能选到BOSS。

万人斩模式：在投币后30秒倒记时画面，按住ABCD四键再按开始键就能进入一管血挑到底的万人斩模式。

江西南昌　期望在KOF2000中使用洛克的　严俊

PS　圣战士传说　FP=10

钱：8010E110 423F　8010E112 000F

级别上升：E010E5B6 FFFF0004
B0050030 00000000　8010E5C8 0063
B0050030 00000000　8010E5E0 0063

全部零件：30110C60 0054　30110C61 0055
30110C62 0051　30110C63 0005
30110C64 0051　30110C65 0055
30110C66 0041　30110C67 0041
30110C68 0005　30110C6A 0040
30110C6B 0014

迅速升级攻击力级别：D0168EF8 1021　80168EF8 0064
D0168EFA 0043　80168EFA 2402

自由移动：D0167F72 2442　80167F70 0000

全部道具：50003904 0000　80110C7A 0063
50000B02 0000　80112672 0063

PS　出击飞龙　FP=10

身体不减：D004C226 8007　8004D6EA 0000
D004C226 8007　8004D6EC 0192

1P无限生命：30062ACA 0063

2P无限生命：30062B2E 0063

无限时间：D004C226 8007　80062C02 00F0
D008F97E 2442　8008F97C 0000

PS　出击飞龙2　FP=10

最高HP：800AB99A 000F　800AB99C 000F
D00AB99C 000F　800AB998 0008

最高分数：800D9D54 E0FF　800D9D56 05F5

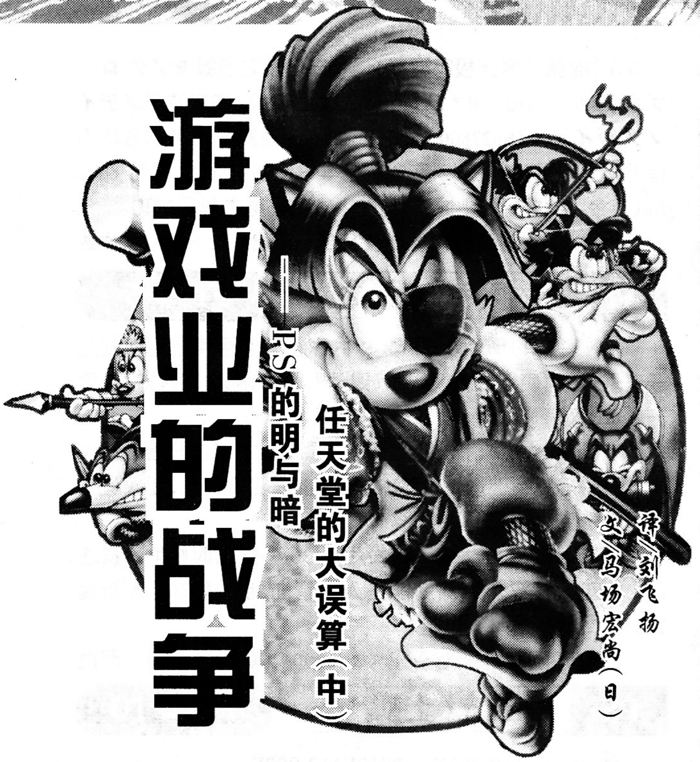
时间无限：800D9D6A 6363

游戏业的战争

——PS的明与暗

任天堂的大误算（中）

文/马场宏尚（日） 译/刘飞扬



上期述说游戏战争的初期，各家大公司纷纷打出自己的品牌机种，欲与诸强一争高下。松下公司虽然捷足先登，抢先推出3DO主机，但由于公司自身体制的缺陷造成价格及软件策略上的失误，遭到败绩。SONY虽然初次涉足游戏业就被人暗算，而学费却没有白交，它汲取了失败的经验教训。SONY紧锣密鼓组建新公司，再度征战已是胜券在握，志在必得。

本期说道SONY重出江湖竟是出手不凡，利用软件大户NAMCO与任天堂的矛盾，竖起大旗，成功地将NAMCO等一批软件生力军招至麾下。由此便按住了任天堂的命脉，使自己立于不败之地。有了软件基础，再加上自身卓越的硬件技术优势，SONY在次世代游戏主机的商战中纵横驰骋，游刃有余，PS一登场便销售一空。初战告捷，SONY乘胜追击，迅速将自己的势力范围渗入流通领域，不给任天堂以喘息机会。

☆说服"第三方"

"没有软件就没有硬件"这一道理索尼早已铭记在心。特别是作为经营战略的中心人物，德中认为"一切在于软件是否充实"。

当年FC之所以能产生巨大轰动，除了任天堂自己开发的人气游戏《大金刚》外，还分别从电脑游戏软件移植了哈德森的《**ロードランナー**》，从街机移植了NAMCO的《**メビウス**》。接下来，又有艾尼克斯的《勇者斗恶龙》系列、史克威尔的《最终幻想》系列等原创软件的相继诞生。就这样，从FC到超任，任天堂王国能常盛不衰的秘诀在于其"一硬多软"的战略。

换言之，就是需要保持良性循环。做不到这一点的硬件其下场就是"死路一条"。在录像机大战中，无论谁都承认索尼的"β制"与松下的"VHS"相比在性能上要高出一筹。但结果呢?还不是在市场运作上斗不过松下，无法形成良性循环而被市场所遗弃。

首先，必须在起始阶段推出让人"无论如何都想玩"的"必杀软件"。尽管索尼也在积极地投入软件开发工作，但无论如何都必须有外部的帮助。于是，德中就开始考虑：什么是现在"第三方"所最为不满的呢?结论是：3D表现与流通。于是，营销方针便定为：我们将制造易于表现3D的主机，对流通也将进行改革。但是，"第三方"的反应却非常冷淡。

由于第一次"PS"计划的失败，"第三方"总有一种"又来了"的感觉。而且，如果表示可以同索尼合作，那么一定会使游戏界的霸主任天堂不快。事实上，尽管"第三方"都对任天堂从制作到流通的指手画脚表示不满，但在这一体系下享受繁荣却也是事实。最后，由于3DO的失败，游戏厂商都对索尼和松下有一种"终究是卖家电的"的想法。有的吃惊地说："我就不说什么了。就劳驾你们适可而止行么?"还有的表示："你们什么时候卖了三百万台什么时候再来吧。"

尽管拼命地解释久多良木小组所开发的3D性能是多么地优秀，但怎么也无法获得理解。要掌握3D技术，对于软件公司来说既费时间又费钱，因此说"2D就足够了"的人也很多。

曾几何时，当CD登场时，那些拥有LP这一成熟媒体的软件（音乐）公司也都表示出了疑虑。同样的事情现在在游戏界也发生了。

在这样的环境中，终于有一家企业愿与索尼合作了，它就是街机游戏的大厂商——NAMCO。

☆NAMCO从任天堂转投索尼的内幕

NAMCO是在街机上最早实现3D画面的游戏厂商。正因如此，它才对久多良木等人的技术表示了理解。但不可否认的是，NAMCO转投索尼还有其更深刻的原因。

NAMCO可以说是FC帝国的功臣元老了，FC初期的大作《铁板阵》就是出自NAMCO之手。但是，NAMCO也是对任天堂最为不满的公司之一。

对FC的"第三方"，任天堂进行了一系列的规定和限制，如"一年不得开发超过三个游戏"，"卡带的制作必须由任天堂负责"等。同时任天堂允许最早加入"第三方"的厂商可以不受上述规定的限制。但是，当硬件由FC变为超任后，任天堂就准备取消它们的这种特权了。

由此，NAMCO与任天堂就打起了官司。最终，这场官司还是以NAMCO的彻底败诉结束了。据说，性格刚烈的中村社长气得直跺脚，险些把有"PACMAN大厦"之称的总社大楼社长室的地板踩破了。

随后，NAMCO的美国子公司"**アタリ・ゲームズ**"又与美国任天堂围绕任天堂未认证软件销售的独占禁止法、"**アタリ・ゲームズ**"的子公司"天元"与美国任天堂围绕人气软件《俄罗斯方块》的游戏版权问题接连展开了诉讼。可以看出，在两个公司之间存在着许多争执，而最终的结果都是任天堂获胜。"憎恨任天堂"的感情是不可避免的。据说，NAMCO还曾偷偷地制作盗版软件并卖给经销商。

尽管如此，NAMCO也不甘心投到街机霸主世嘉的旗下。它也曾数次进行了自己开发硬件可行性的研究，最终也未有结果。这样一来，索尼的媚眼对NAMCO来说可谓恰到好处。

☆3D游戏大受欢迎，索尼、世嘉获益

除了NAMCO答应与索尼合作以外，还有一些游戏厂商如"ARTDINK"也同意合作。然而，事态的变化却从一个人们意想不到的方面开始了。

NAMCO在街机上的竞争对手世嘉终于完成了3D基板"MODEL 1"的开发，并于93年8月将3D格斗的始祖、具有里程碑式意义的《VR战士》投放市场。"一石激起千层浪"，3D迅速地成为了街机的主流。一旦适应了3D多彩的表现，消费者就很难再回到2D上来。

像《VR战士》这样的格斗游戏原本主要在街机上出现，自从卡普空的《街霸2》移植到超任上并大获成功后，格斗游戏也成为

了家用游戏的一个重要部分。如果把在街机上极有人气的《VR 战士》移植到世嘉的新游戏机，那么无疑对新主机的销售具有极大的推动作用。家用机的3D化趋势已不可避免。

当大多数软件厂商意识到"3D才是方向"后，索尼接到的咨询一下子就多了起来。

尽管非常具有讽刺意味，但以德中为首的索尼开发人员终于由此大大加深了自信。

☆万众瞩目的次世代机

索尼"重出江湖"的消息不胫而走。

1993年11月16日，SCEI终于成立了。与当初看任天堂眼色行事的"PS"和松下的3DO不同，这次的索尼进行了充分的准备。新公司SCEI由索尼总社和SMEI(索尼音乐娱乐公司)分别各出资50%建成，社长也由当时SMEI的小泽敏雄会长担任。SMEI是由索尼现会长大贺典雄一手搞起来的，而小泽则是大贺的左膀右臂。他继任社长后，使SMEI成长为日本第一唱片公司。公司初始时以软件出身的人为中心，这本身就雄辩地说明了SCEI的性质。

硬件是在以索尼木更津为中心在索尼的工场制作，软件则在SCEI的制作中心开发，这就是索尼游戏工业的体制。

与此同时，不光是游戏杂志，就连一般的媒体也都开始了对新型家用游戏机的预测。

32位RISC芯片的使用使全动画成为了可能，而不逊于工作台的3D引擎则能够完成大量多边形的处理工作。新技术的出现带来了一个新的游戏时代。各媒体纷纷预测新主机的发售价，发售台数及外形轮廓。游戏迷们都仿佛"沸腾"了。

期待中的索尼新主机暂名为"PSX"。从"PS"二字，不禁使人联想到胎死腹中的任天堂兼容机"PS"。当作为参考画面的3D多边形赛车的向量贴图照片公开后，游戏迷们对"PSX"的期待度也越来越高。

94年10月27日发布会终于召开，到场记者达五百人。

可以说，1994年的年末是媒体纷纷关注次世代游戏机战争的一段时期。

☆发售同时即出现断货、PS闪亮登场

在此以前，游戏界并不太重视电视广告，而SCEI则以铺天盖地的广告为PS的发售铺平了道路。

"1！2！3！"发售日定于12月3日，广告也自然喊起了口号。发售日当天，秋叶原的很多商店前都排起了长龙，有的24小时商店则不得不将开店时间改为八点。虽然场景不如FC和超任发售时那么地火爆，但绝对是一个"开门大吉"。第一天准备的十万台被一抢而空，因没有预约而买不到的则大有人在。

售价三万九千八百日元，这与任天堂的机器相比的确要高许多，但对于一个家电公司来说，能把价钱降到这种程度已实属不易。另外，如果买一台超任再加上一个CD-ROM驱动器和附加设备的价钱，也差不多要这些钱。

即使万一任天堂慌忙将与菲利浦共同开发的超任周边机器投入市场，其售价也绝不可能低于两万日元。这样的话，就完全可以应付了。而且PS的软件又比超任便宜五千日元(超任卡带的售价为一万日元)。主要是由于在开发费用相同的情况下，CD-ROM只需将塑料压刻即可制得。而卡带则需要使用IC芯片，成本上CD-ROM比卡带占有绝对优势。

对于价格的设定，SCE是这么解释的："价格绝对不能超过五万日元，最理想的是免费赠送。软件价格绝不能超过一万日元。五千日元的定价既可以让用户能大量购买，畅销的话也能让设计者有钱赚，我们也有利可图。于是，如果买两款软件的话就需要一万日元，五万减一万，因此主机定为三万九千日元。"



NAMCO公司——日本游戏软件业的巨鳄

NAMCO推出的《山脊赛车》因其合适的车体重量和良好的操纵感而获得了玩家的压倒性支持，成为了PS初期的"必杀软件"，其重要性不亚于《VR战士》。

可以看出，索尼的初期阶段已开始形成了良性循环，这样就为日后在与土星的争霸战中取胜打下了坚实的基础。

☆索尼的威力：开拓自己的流通领域

在德中提出的索尼与以往游戏界的差别中，除了3D表现外，就是"流通"。

由于游戏业一直以来是以百年老店任天堂为中心发展起来的，由此流通领域也延续了"玩具流通"这一日本式的传统的流通路线。大的批发商大都聚集在浅草桥一带，其中从江户时代就开始经营的老店也不少。这样一来，如果不受习惯支配倒反而是不可思议的了。

在这种古老的流通体制的完全支配下，本应采取开放式经营的电子器械市场被任天堂引入了一套封闭的系统。

作品的审查。任天堂规定一个软件公司一年制作的软件最多不能超过三份，还制定了一个完全委托(由任天堂)的卡带制作制度。在硬件及流通都十分集中的垄断情况下，任天堂可以要求所有的"第三方"都必须遵守这一体系。

任天堂之所以一直强制执行这一体系，据它说是为了保证"良好的软件供给系统"，即是"为了消费者"。确实，如果趁着"游戏热"一哄而上的话，就很可能使买到滥作的消费者有一种上当受骗的感觉，最终导致真正的好游戏也卖不出去。任天堂曾经开发出了一种将手表与简单游戏合为一体的"游戏表"，市场需求空前巨大，但好景不长，由于其它公司也陆续推出了相似的产品，这座"宝山"一下子就崩溃了。对软件进行管理确实是回避这种结果的方法，可以防止消费者为一些"狗屎作品"浪费金钱。

但是同时，这一系统也保证了任天堂自己可以不担任何风险地获得极高的收益。

SCEI既没有选择在任天堂支配下的玩具流通，也没有选择已被证明是失败的家电流通，而是决定与小游戏专卖店直接联系。

CBS索尼时代的索尼音乐娱乐公司在唱片流通中就曾有通过使用CD这一新型媒体并引入"Sound of silence"而一举打破既往流通习惯的经验。对于CD-ROM也是采用同样的方法，从制作、包装到发送、搬运，所有的条件都已具备。PS的软件营销完全采用了在SEM使用的CD营销方法。**(待续)**

闯关族的家



想说爱你不容易

相信不少读者对3月4日刚刚上市的PS2心仪已久。3天100万台的销量，折合人民币大约30亿元，每天10亿元收入！天哪，幸亏有了信用卡，否则怎么数得过来。PS2的诸多高性能声光效果，加上DVD放像功能，让游戏机的硬件设计理念为之一转。日本游戏迷的狂热，社会的关注程度，的确使人振奋。……不过在这中间也有些骇人听闻的事情发生。象是有个日本的消费者买了PS2主机才五分钟左右，主机就被抢劫了。这在社会秩序良好的日本是很罕见的。所幸这种事情没有发生在中国，不然不知有多少讨伐之声要落在游戏业的身上……

话说回来，目前国内拥有这款PS2主机的读者应该还是凤毛麟角吧！因为现在PS2主机除日本国内外，全世界其他国家都没有正式发售。日本方面规定，PS2主机不可以出口到日本以外，即使邮寄也不可以。唯一可行的方式就是由旅客随身携带一台出境，连附设和软件在内不超过5万日元。所以到目前为止，流出日本国外的PS2应该很少。国内“凤毛麟角”的PS2主机应该都是我们俗称的“水货”吧。所以现在PS2主机简直象稀有动物一样，只有商家愿意卖的天价，消费者愿意出的价格而已，而不会有合理的价位出现。好在钱包是在自己的口袋里，买不买最后的主导权在消费者手里。

回到PS2的基本面，PS2主机本来是一台游戏机，但在索尼的规划中，PS2除了可以玩游戏之外，附带了可以观赏DVD规格光碟影片的能力。这样一来，PS2就不能简单地定位为游戏机了。这方面影响最大，如果有朝一日，PS2正式进口，通过中华人民共和国海关时，它所缴纳的税金标准——即“税则”——会有一些其他的考量尺度。

当一种货物通过海关时，如果属于必须课税的商品时，就必须依据这种商品所适用的税则来决定课税的多少。一般而言，除要付一个固定的关税外，还要根据不同的货品交纳不同的货物税。以PS2为例，PS2本身是可以使用索尼特定游戏光碟的游戏机，它还可以播放DVD规格的光碟影片，同时还可以播放音乐CD唱片，也可以说是一部音响。这三种货物的课税标准是不一样的。这时候设定的标准就是：以税率最高的那一种为准。另外因为PS2主机要销售，还要上营业税。其他还有运费、货运保险……等等成本。如果再加上销售时20%左右合理的成本与利润空间，一台正品进口的PS2真的很沉重啊。这样的价格我们能接受吗？

据说今年年中左右，亚洲地区版本的PS2将会陆续开始发售。目前日本索尼公司正在整顿全世界范围所有SONY产品的销售通路，其中应该也包括中国国内的索尼公司。这对国内索尼游戏机的行销到底有什么影响，还须拭目以待。

《千年珍藏》口袋装

《GAME BOY千年珍藏本》（口袋本）于4月12日面向全国发行。这是GB系列特辑的第三本，收录了100多个新游戏和十几部GB游戏攻略。为了纪念过去的千年，也收录了一些过去刊登过的GB经典游戏攻略，对GB玩家应有一定的使用价值。

今年《增刊》不一样

《2000年增刊》将于5月12日发卖，今年《增刊》改变往年《增刊》的出版模式，改为期刊形式。《增刊》的重头戏是杂志擅长的特稿：“PS2一炮冲天！索尼股价落地！”全面报导了PS2的销售情况以及有关PS2的一些读者关心的问题的解答，是非常有度的一篇文章。《增刊》还用相当篇幅介绍了三部游戏大作：《北欧战神传》、《涉木》、《龙骑士传说》，即有故事情节，剧情介绍，又有详细的攻略地图。既有实用性，又有可读性。一次不能登完的，将在第六期连载。《增刊》还介绍了众所瞩目的日本第四回游戏大奖获奖游戏。《卡普空的游戏王国》介绍卡普空历年大作及在PS2上的主打游戏。“电玩八卦”是杂志首次推出，“八卦”的意思是道所迹说，七晕八素，东拉西扯。《增刊》还附送四开大幅彩色招贴，定价还是8.40元，让更多的读者都能买得起。

酷，还是哭！？

《都市流行·酷》（春季版）将于5月上旬发卖。我们的设想是，凡青少年欢迎的东西，世界上比较前卫的街头流行文化，我们都会加以介绍。在本土化方面，我们正在朝实用性方向发展。逐步让大家看得到，买得到。

抓住赠品末班车

鉴于自今年1月1日开始的“超值赠书大行动”反应火爆，原订4月30日结束的活动，延长到5月25日结束。这次赠送的五种赠品（书和VCD）都很有价值，值得一读一看。心动不如行动！详情可参看本期第39页，40页。

我觉得《电软》这几年最显著的变化就是越来越强的法律意识和法制观念。从与日本公司领导的交谈，小编的编者按及一些游戏资料的转载上不难看出杂志社在知识产权问题上的严谨作风。“尽管由于获取 SNK 授权而影响了刊载时间，但我们认为这是值得的。”这短短一句话令我很感动，觉得94 年来坚持买《电软》是值得的。另外，贵刊在盗版问题上的态度也很坚决和明确，同时也符合现阶段国内混乱的国情。我十分喜欢守法的《电软》！同时也希望《电软》带动更多的玩友守法(起码知法)。在读游戏杂志时潜移默化地增强自身的法律意识，怎么说也比学校里发本“法制手册”叫本来就减不了负的学生自读，结果书页发黄蒙灰的效果强吧？

四川乐山　听三十

看到听三十朋友的夸奖令我汗颜，本来应该做的一件事竟引起你的注意。这说明有法不依，法律观念淡漠是社会上较为普遍的现象，而我们的读者却有极强的法律意识和社会责任感。希望与大家一起维护好杂志的守法形象和道德形象，开辟遵法守法的一片净土，既示范别人又教育自己。

《电软》内容总体来说还是很不错的。几乎我能见到的刊物都要随手翻阅，而《电软》是我唯一不翻阅就理直气壮掏钱的家伙(今年还为朋友赠订了一份)。建议开办如下栏目：1.《游戏文苑》。体裁包括小说、散文、连载等，每期不少于二页纸。2.《玩友诗会》。体裁包括古体、自由体、意识流、打油诗、对联等。3.《游戏与人生》。属哲理性栏目，请一些有威望、有建树的文化名人撰文，籍以提高《电软》的文化品味。4.《家长看游戏》。中国游戏业之所以发展缓慢，关键就是家长(起码有 80% 以上的家长)视游戏为瘟神，为洪水猛兽，好像自家的孩子都是给游戏害的，恨不得所有主机商、软件商全都谢绝人世。有的家长甚至撰文呼吁《还孩子一片纯净的天地》，真有那么严重吗？此栏目非开不可。(这是新世纪《电软》的一大卖点)。5.《有奖征文》。体裁只限于扉页、卷首语之类，可提升贵刊份量。从内心上讲，我是真诚希望《电软》成为集科学性、实用性、权威性、趣味性于一体，文化品位高、大众信誉好、市场前景远大，就像“索尼”一样机智，像 PS 一样受宠的尤物。

湖南蓝山　邱玉学

邱玉学读者对本刊寄予了很高的期望。科学性、实用性、权威性、趣味性、文化品位……是任何一家杂志都要追求的目标，我们当然也不例外。我们一定会尽自己的力量，满足读者的要求。不过众小编毕竟都是凡人，正所谓能力水平有限，错漏在所难免云云。埋头苦干一个月，诚惶诚恐，别辜负了广大读者的殷切希望。说起游戏与家长的问题，的确是一个焦点问题。杂志创刊以来，历经 5 年的风风雨雨，遇到的挫折和困难不在少数，但这个问题一直困扰着杂志和众玩家。现在看来，学习和游戏有矛盾，应该正视。凡事皆应有度，玩游戏要有限度，否则影响学习和健康，学习同样要有限度，否则也会影响青少年身心健康，不然政府有关部门就不会要求学校“减负”了！

小弟是一位“学者型”电玩迷，看《电软》已有半年多了，觉得《闯关族的家》这个栏目，虽谈不上华丽，也说不上精彩，但它反映了读者对杂志的期望和支持。我也想在此提几点小意见：

1.“游戏新闻眼”可以多提供一些即将推出的游戏大作的信息，使玩家买游戏找准方向。

2.“美年达中国电玩榜”为何少了对游戏的一句话点评，真可惜。一句幽默的话，不是很有趣吗？”

3.“乱舞势力”气数将尽，还是早早隐退吧，免得让骂声把 S.P 君的耳朵震聋。

4.“每夜一游”对新游戏的介绍的确不错，但每期介绍的游戏不应少于 6 个。

5. 万万不可把那些已经让游者讨厌的广告登到彩页上，简直是浪费我们 P.S(Poor Students)身上仅有的几块零花钱。



6. 像 99 年第十二期附送的那种彩色招贴，最好半年送一张(不会要等到 21 世纪末再送吧?!)，内容最好取材于一些热门游戏和经典游戏，例如FF8，生物危机 2，合金装备 · 索利德等等。

上海　洪士琛

很高兴认识“学者型”电玩朋友，感谢你对杂志的支持。预报游戏大作的信息，是新闻眼栏目的报道重点，在这方面如果我们有什么疏漏，是一定要改进的。每夜一游是杂志的重点栏目之一，各位读者将看到这个栏目今后会不断得到增强，内容自然会更加丰富。

我在书店里认识了《电软》，很喜欢它，也深深爱着里边的各种游戏。特别是格斗一类的游戏，实在是太精彩了。在看到一些人给贵刊写的信中，发现有一小部分人不喜欢格斗游戏，甚至憎恨它的存在，又是讽刺，又是打击的，说得好像《电软》只是为他们编的。我觉得那很没必要，也很无聊。还好贵刊的编委气量比较大，不会计较。我是一个急燥的人，要是我肯定受不了。他们不喜欢格斗游戏，但他们必须明白，只是他们那几个人不喜欢，而不是所有人都不喜欢格斗游戏。他们没有权力让贵刊去掉格斗游戏。相信贵刊也不会那样做，我还有一个很放肆的想法，贵刊能否多设一些格斗栏

目。我知道自己犯了与“那些人”差不多同样的错误。所以我说自己放肆!说真的,贵刊真的有点“贵”!与同类刊物比起来真的贵了那么一点!

福建晋江一中　子铭

现在,我觉得贵刊越来越退步了(可能是我的欣赏水平提高了吧!),我想给贵刊提点意见:

提起以前“家”里的一些读者批评电软为PS专刊,再一看第一期彩页,真是老大、老二都是儿,不偏不向。PS、NGP、GBC、N64、WS、DC,几乎每个机种都有一席之地,但我有一些不明白,像NGP、GBC、WS这样的手掌机的游戏,有必要上彩页吗?

游戏新闻眼是我非常爱看的栏目,众所周知现在的社会对游戏有一偏见,我很想在电视中看到有关TV GAME的一些正面报道,但却很少,有也是一些PC GAME的,所以我希望贵刊将新闻部分,尽量扩大,像叶展兄弟的特稿,我就很爱,应多多上,就是编小字号也没关系。一句话新闻是我买回来第一个仔细看的栏目但量还不够,应多多益善。

贵刊的封面,虽然屡次遭到读者的批评,但与同类游戏杂志相比,还是高出了一个档次。但我发现所有的封面都是一些游戏中的人物,这样的设定,一期两期还行,时间长了,就没有什么新意了,我想贵刊应做几期业界巨头人物的封面,如3月4日PS2发售,就应来一期久多良木健先生或SONY的重要人物来作封面,纪念一下,多好。

攻略部分,不敢说不好,只能说一般,时效性太差,希望尽量快一些,一些主要的大作(如FF9)详细一些。

科普园地页数还是太少了,如果不加页,就单独出一本书吧!

刘伯宇

《电软》是游戏杂志,消除对游戏的偏见是本刊的“份内之事”。“游戏新闻眼”栏目更是责无旁贷。不知刘伯宇读者是否读了今年第2期本刊编辑PINSER撰写的《由“濑贺”想到的》一文。我建议对这个问题感兴趣的读者可以细细读一读这篇文章。此文从国内新闻大环境中的一件小事,揭示出游戏偏见产生的社会根源,提出了不少富有启发性的看法。有志于此的读者大可结合自己的见闻动笔谈谈自己的看法,我们欢迎大家来信投稿。

进入新世纪都快3个月了,《电软》怎么连一本图书都未出呢?不会是又突然来个“密集轰炸”之类的阴谋吧。感觉上《电软》出的图书比较注重实用性,如《秘技宝典》这类工具书。今年可否多出一些偏重娱乐性和观赏性的书,最好出本《MAGIC地带Ⅱ》或《三栖人Ⅱ》,或者出版一些热门游戏的画集,像《最终幻想》、《寄生前夜》等游戏画集一定会有不少读者抢购,小编们又可以再次猪笼进水——满是金(大概是这样说的)。

最后提一件事,《游戏文字》快要出版了吧。我觉得这本书如果只是原封不动地照搬特稿和游戏评论,内容一定会很单调,除了少数的资深读者,恐怕不会有太多读者感兴趣,所以我建议内容方面作一些扩充,加上热门游戏的小说(或小说攻略),一定很有吸引力,游戏小说的魅力有多大,在此就不必多说了,相信会相当受欢迎。还有一点,出版《游戏文字》时最好能加上《电刑室手记》。

四川邛崃　李旺

电玩知识有奖竞答

读书答题试运气,各路闯关好手请接四招:

一、SCE于今年3月4日发售PS2,这一天有何特殊意义?

①3月4日是SCE社长久多良木健的生日

②日本平成12年3月4日,取1234数字排列

③2000年3月4日,取234数字排列

④6年前的3月4日是PS的发售日

二、日版PS游戏“99格斗之王”的发售日是哪一天?

①1999年10月4日　②1999年12月3日

③2000年3月4日　④2000年3月23日

三、跳舞游戏DDR系列是哪个厂商制作的?

①JALECO　②KONAMI

③SEGA　④NAMCO

四、根据你对日本游戏商战的了解,一款新主机在激烈的竞争中得以立足的最为关键的因素是什么?

①提供优秀的游戏软件

②功能强大的芯片

③声势巨大的广告宣传

④合理的价格

来信注明**“闯关族的家有奖竞答”**,将题号和正确答案写在信封背面。四道题全部答对者有机会中奖。奖金:50元,中奖名额:50名。中奖名单和答案在第七期公布。

●龙哥先生,我是一个世嘉的忠实支持者。但也因为这个,这次我想向您请教几个问题,请您务必告诉我实情。我同学有张2000年3月8日的"电×商情报",第二版上有个消息说"SEGA想退出游戏机市场",由于是路透社报导的,所以我全文抄给您。①SEGA是否会真的退出游戏机市场?②SEGA在欧美的发展怎么样了?③PS2和DC就整体来说(包括价格等因素),是PS2占优,但一定就会把DC逼得走投无路吗?④任天堂和SEGA有没有联手的可能?⑤您认为SEGA要扩大市场占有率的方法是什么?(广西容县高中 甘佐明等超大量读者)

①世嘉若退出则是全世界"世嘉冲锋队"队员的奇耻大辱。希望SEGA能狠斗"退"字一闪念。②美国200万台实际销量约在2月初达成(日本SOFT BANK3月10日号"DC杂志"第32页)。欧洲则没有实际销量统计,但100万台应该没问题。目前DC在欧美的表现优异,进展顺利,主要是因为它的软件特别丰富(尤其是在美国),加之主机有能力有办法使得画面变干净(消灭锯齿、抑制马赛克)并以500线画质输出,从而制作出优异的运动和动作游戏,SOA宣布DC在美国的销售预测是2001年3月前600万台、PS2北美发售时400万台。③真抱歉我个人认为就整体(硬件)来说未必是PS2占优,DVD播放机能使成本提升对玩家而言……可能多数人还是希望用专业DVD机播片吧,值得一提的是,被国内某些商家"誉"为"中国专业界人士一致认定的真正主流机种"的PS2,日本电玩杂志已经将各品牌宽屏彩电和5.1喇叭进行推荐(本刊会向无产阶级主流玩家简介),足见PS2还有个配套问题。然而价格永远只是一个因素,事实上如果主机确实足够好,高价亦不会成为障碍。单纯论硬件性能的话,盖茨在X-BOX发表会场曾N多次点索尼的名,会场上以表格方式同PS2做数字对比,PS2没有丝毫优势可言,实际映像非常说明问题。既然玩家的荷包跟不上硬件变化,所以只能根据自己对游戏的喜好来选择主机,同时应努力支持正版。④没有这种可能。现在的游戏界是3+X。⑤"CSK·SEGA集团"的ISAO(Interactive Service for Amusement Online)是新成立的网络运营公司,目前的规模是日本十大ISP之一(游戏界第一大),专司DC的网络,用户50多万,大财阀、CSK·SEGA GROUP的总BOSS大川功先生(ISAO的董事长兼总经理,"大川"英文恰巧也是"ISAO")的设想还真的实现了,所以从照片上看他显得非常高兴。看来,网络功能将是新一代游戏机不可缺少的功能,而目前世嘉在这方面走得非常快,因此网际游戏可能会是该公司一个突破吧(此一点基本确定)。而世嘉在日本不能成为家用机霸主的根本原因我个人认为还是在于其游戏太专,只面向铁杆机迷,无法吸引小学生。传统观点认为游戏界只有老大没有第二,可现在是四家在争,究竟是不是索尼独活别人皆死,虽然与我们关系并不大,但显然那样并不好。⑥!?

●龙哥,PS2的DVD似乎有点麻烦啊。(关心此功能的读者)

索尼改产的后的日版PS2将严格遵守全球分区规则。先前索尼被美国人勒令整改,是因为首批PS2可以通过非正常手段读取不同区码的DVD盘,目前索尼已经在新款PS2内置芯片,想利用拷贝老驱动程序到新PS2上的手段将无效。日版PS2只能看2区。

●龙哥。我是SONY公司的忠实支持者,虽然它仅仅加入游戏界6年左右,但由于PS的成功使我慢慢步入支持SONY阵营。①3月4日,惊世骇俗的PS2发卖了,当然,我也决定买一台,不知5000~6000元的价格是否合理?②我,一个中国PS2玩家,今后如何利用PS2玩FF10"ONLINE"呢?③山脊5在记录上有问题,不知是碟片有问题,还是记录卡有问题?(沪宝山 TONY)

请注意,目前买PS2是最佳时机(4800元附近),不管它记忆卡如何"不具合",游戏如何"不尽完美",但首批高价PS2可以观看全区,日版PS2目前已经变回到欧洲的2区(内置防盗芯片不可解码)。①合理。现实的龙哥有嘛说嘛,大家甭指望PS2卖3000元以下。商家历尽辛苦从日本搞定货,飞机票钱咱都舍不得出也太说不过去了是吧?②完全没戏。③主要是卡的问题。

●聋哥你草率回答OVA剧场版和VCD版有什么区别,看招!①OVA即ORIGINAL VIDEO ANIMATION的缩写,是只以录像带形式出售的动画,除非该片大受欢迎,否则不会在电视或电影院公映。剧场版是动画以剧场形式专门在影院中上映的纯电影性质的ANIMATION。②VCD也叫TV版,是动画出售的方式,以电视系列剧的性质出现的ANIMATION。YOU KNOW,不过我这汉字好像丑了点,所以还请聋哥睁大眼睛看。(来自湖南娄底爱挑电软刺的ALADDIN)/你这字还真是挺丑的,不是一般的丑。以后谁信上的字好龙哥就给谁的大名登在"光荣榜"上。都要练字。

●龙哥,小弟不才,心存如下问题今特向您老人家诚心请教。

①我的薄机一直用电源,保险被烧掉后我以一铜丝接上。半年后出现如下怪症状:1.有时玩儿会自动断电,静放一会儿还可以再用。2.刚开机时,电源指示灯正常。但在一些画面切换时,指示灯有时变得很暗,画面变得很白,但过一段时间又变回正常。这样反复。当时的电压很稳。

②我有一原振手柄(日本造),在玩一些游戏时,指示灯会突然熄灭。按亮虽然还能用,但还是会自动灭灯,不知为何?

③PS的007"明日帝国",我在第4关被卡住了。已得卡片,打开密码门后,在一幅画前出现一行英文,不知里面的东西怎么拿?那些打手我都干掉了,可还是找不到什么线索,我都快转疯了。第一次写信就提了那么多问题,但对我都很重要,希望能被龙哥看到。(广西灵山县 和电软一起长大的老读者 梁建文)

梁读者的话很中听,龙哥我自当努力回答。①用铜丝?这不等于让GB内部元件充当"保险丝"了吗?这太危险了,赶紧将铜线取下来别用劣制电源玩了。②这说明振动手柄不可靠,内置振动的手柄当然不如振动包好用,灯不亮那不更省心了吗?PS2手柄也有个红灯,不如不开。③第四关是什么地方?你必须得到通行卡(ACCESS CARD),你找到画儿了?为什么不调查旁边的铁柜呢?推一推就有机关哪!画开启后,用指纹来取得ENCODER(解码器),然后往印刷厂左边的通道走即可过关。龙哥也很感谢您回答其他朋友的问题。

●龙哥,我是墨西哥制造7501。①你对X-BOX看法如何?其主机性能数倍PS2,价格却便宜(上海PS2近8000元/3月初),我想X-BOX一定能在国内受欢迎。②SEGA DC在国内已有中讯代理,为何一个月前上海买一台要1380,现在1450元?一个游戏还得好几百元,这能符合国情吗?哼!中讯公司怎么搞的,想DC在中国普及化,只是一场白日梦吧!(笑)③我的PS,双打时手柄平着放就控制不了,把手柄向上就没事。两个柄都是原装,其中一个振动。单打时什么问题都没有。(沪浦东沈家弄路 何海明)

①在美国X-BOX必成大功,性能太狂暴了,厂商很多,价格也行。②难道中国的国情就是不玩正版吗?!这么说PS2也是白日梦了?"只有玩正版(自己花钱买的)的朋友,才有资格评价游戏",乃至理名言,听说苦命天师将莎木已玩了N遍,16小时翻版那次有三个技巧达到了上级,几脚就把最终秃头BOSS踹死,就是因为怕铁白花。③到别人家去试验,看是否机器手柄接口的毛病。

●许多朋友用金手指管理PS的记忆卡后,出现卡只能记忆不能在主机上显示、删除和复制。这主要是因为用者使用了金手指对记忆卡格式化和全部删除。我买过翻新光头,读碟能力不如原装,我将之送给一修电器的朋友,另PS从半米高处摔下过几次,均好。我是湖北宜昌游戏迷,街机(89~94),FC(92~94),MD(94~97),PS(97~),96年曾上过贵刊,也是此栏,当时用的名字是赵昌盛。现在改用玩帝国时代用的名字"CHINA"(瓷器)

幸会。你的游戏经历可算是很丰富了,现在玩什么?

●龙哥，我是薄机。小弟我有许多问题不懂：①老板说他为我配的林通 3V 电源绝对可靠，GB“一用 5V 立即烧机”。小弟对 GB 又爱又怕。②我的电源在别处用时无交流声，在家用时却有。③SNK 被收购后，前景怎样？④我玩心跳（第一次玩时），由于女孩炸弹过多，便打电话给伊集院，没想到她竟是女孩，还向我告白！我明明只想打电话骚扰他（她？）的。（贵州安顺 宋勃）

①无论多么可靠，你也得百倍提高警惕。薄机是便携（使用电池）的，若拿它当家用机必须给它配一个最最可靠的电源才行。②没听说过这种情况，难道你家的电压有问题？③大家别担心，SNK 不过是在财政方面遇到一些暂时的困难，从而接受了大手公司的资金注入，对于公司本身而言倒是没有什么影响——既然钱来了，再想办法推出好游戏继续赚就是了。吉人自有天相。其实卡普空的日子也不一定好过，但因为该公司规模较大，家用事业较顺利，所以没有遇到太大困难。④无心插柳柳成荫。

●①最近买了一台 PS，可是在家玩游戏时电视画面是黑白的，我家的电视也有 AV 接口（2 个）。但我拿到同学家去试时，却是彩色的，他家的电视也只有 2 个 AV 接口，我虽知道是电视机的缘故，但不知哪里有问题？有没有比另买一台电视机更划算的办法？②PS2 在国内大约有几台？（浙江玉环楚门中学 赵康毅）

①你那八成是 SECAM 制 PS（2 字尾），最好拿到俄罗斯和法国的电视上去放，就有颜色了。你的电视是 P 制或 N 制，同学的电视的全制式。所以你只能换电视——谁再不换电视我跟谁急！！②绝对不会过超过 1000 台，PS2 普及之路漫漫其修远兮，降价吧 BOSS！

●龙哥，我的头很痛。2 月份才买的 5501，一个月内死机 3 次，十天发作一次。无论什么盘，死机后开机则停在 SONY 标志，过一会儿竟进入记忆画面，跟没盘时一样。一些 BOSS 说是芯片问题，也有说电源或记忆卡造成的，到底是怎么回事？哪里出了问题，如何修？我好不容易积了三个月的钱才买了 PS，却只玩了一个月，我希望彻底清除病因。（上海清池路 200 弄 吴玥）

请好自为知吧。你可能被 BOSS 黑了。机器坏了去换光头，没多久坏了再去换，再没多久还得去换……玩家上当一方面是自己过分信赖盗版，游戏不问好坏，什么都玩（反正便宜），造成光头不堪重负；另一方面是买机子时就是旧光头，你若不想多花钱继续被 BOSS 黑，那就得按本刊的零星线索自己拆、改、修、鉴。请先查直读部分。

包打听 & 包回答

欢迎来信提问，龙哥感谢全国诸位“包回答”

①口袋妖怪“金”，第二张地图最左边（南边）的三个连成一线的三个城应如何去？求你告诉我吧！（因此问题头发已成七×社的呼和浩特市 FY & LF）

②幻想水浒Ⅱ，游戏后期有一同伴名曰“ゴードン”在古得美仕达交易所，如何使他加入，请说具体方法。谢谢。（北京丰台长辛店张家坟北里 9 楼 63 号，刘嘉，100072）

③口袋“银”：我已通关，但仍有几个地方不明。◆难道没有能使妖进化的宝石卖和口袋之笛吗（**ポクモンのふえ**）？◆**コォネ**村电视发射塔帝有一间屋，好像可以坐地铁，如果能，怎么坐？从影之村下来入一山洞，穿过后到了向一人展示 8 枚徽章的屋子，屋的左右两边各有一条路，但有人堵着，请问怎样才能通过？（江西省会昌县社会保险局，王佳春，342600）

④MD 幽白我已玩得非常熟了，系统、出招都很了解，但对阵的“空中回旋式”还是无法使出。另外请朋友们提供一下各角色的隐藏招式，我没蒙出几个来。（河北保定利市街 87 号后楼 303 室，房伊男，071000）

⑤DQ4：◆在第四章电梯洞中有一电梯内有一石板，调查后会和调查第一章塔中那道石门（关小孩的那扇）的信息相同，第五章本人取得所有钥匙仍不能打开，不知能否用什么道具开之？◆第五章取得信仰之心（**しんじににろ**）的洞窟东北方有一小村庄内有一塔，但不能进入。夜晚进入会发现塔上有人仍进不去。望高人指点。（智力不太够用的 罗奕，其他 DQ4 问题，可致陕西平利县东一路 79 号 罗奕，725500）

⑥超级机战 F：我问了几百个人，没有一个得到“哈曼（**ハムーン**）.嘉”。我为了得到她不惜代价，但完全无法“以**クワトロ**连续 2 次说得她”。最多“说得”一次，哈曼就将夏亚拐走。98 年第 1 期 24 页的所谓“资料集”，错误倒是不少。（福州三中 叶家涛）

⑦PS 版 FF5：魔法之灯在哪儿？**ドワーフ**族居住地下方的游泳池有个洞口，一碰就闪光，请问应如何做？（不提倡看攻略玩 RPG 的 FF 爱好者）

⑧太 8：第四张碟最后的魔女城堡的那架可以弹奏的钢琴，到底要如何弹奏？弹奏后会怎样？我这以太 8 体验人生的超级史氏迷仅此一问。（青岛 17 中高一 10 班 穆童，266031）

●给第 3 期齐爽：①那只圣龙现在是打不死的，还是逃跑吧。情节发展后，用白魔法**ミナマム**变成小人，到下面的木去找小人村的入口。后面的就请自己去体会吧。②以后再去那座山的话是可以收为召唤兽的。在 FF3 中，有些唤兽是可以不打的，在后期的古代遗迹的大战舰里黑白和召唤的高级魔法都可以买到。（广西 梁建文/任何 FF3：宁夏银川市十二中三 <6> 班，龙伟伟 LT，750004）

●给 3 期第 8 问：在打败三个手下之后，必须依次调查屋内的 18（好像是）个柱子。如发现调查哪一个柱子时，对话栏中出现“……1……”则继续调查所有剩余柱子（最好存盘），如下一个调查的柱子出现“……2……”则暗门自动打开；不是，就得重新再来。我是在反复读取后才成功的，否则机率很小。（辽宁鞍山一中 陈亮）

●给 3 期张鹏：①你够 35000 元或更多时，可在恩多尔城左下方买到一家店，睡一觉后便可开张（先在国王处注册）。将店内赚得的 60000 元（可用多件钢剑和钢甲在军机大臣处换或直接赚），在城右边的防贼道处，用钱打通之。之后赌场开门后，你可输入两种密码：754975，838861 或 848861（笔者记不清了），这件事完成后，过隧道便过版。②前者是钱柜吗？是的话在主角死完后，钱只损一半（没用吗！）。后者笔者忘了。③在五章，拿到地图和热气球后，便来到世界之树，图上画×的地方，树上有天空之剑，树上有一人阻挡，要将他收入队伍，所以，只能三人前往。世界树后有一洞穴，可用时间沙漏进入（沙漏在瀑布洞穴，就是取失散金属剑的那个）。笔者也是听说的。（重庆沙坪霸 董云翔）

●给 3 期第三问上海方秉斌：电视人的城市曾卡住我多时，其实答案就在此城的右上角屋中，屋中之人提供的密码与主剧情无关，请仔细调查该屋中的墙壁，墙上有暗门，进入后就可继续发展剧情了。祝众编辑新春快乐！（合肥 SS 达人 符镭）/龙哥非常感谢大家的支持。

●给第 3 期第 7 题：当到第 5 层时，在石碑前读完内容后下到该层层底，按远近次序踏各机关，第 6 层门便开，在镜子前被送到一房间，打败怪物，读其身后石碑，到刚才有镜子房间的右下方，这有通道，可到第 7 层，找到该层的机关便可通过 8－12 层与“**ダオス**”决战。

●给第 3 期第 7 问：①幻想传说最终 BOSS 的位置？找呀！迷宫并不很大，不过有几个谜题罢了。还有第三层，要把**デリス**纹章装在身上再踏魔法阵。②忍屋第 2 层中秘道较多，但有统一特点——在二层的墙顶上有颜色较淡的一块时，便在那一块上撞，即是秘道也。如刚上二层在楼梯左侧墙顶。

●给第 3 期第 10 问：次元斩只要将冰之洞窟中的冰狼怪打败便可得到。至于冰之洞窟便在佛利基尔镇的教堂中，也就是得狮子闪光破的镇子，还有，要买火的护符再进去哦！否则…（幻想系列回答者，北京西城平安里 JOE）

●给第 3 期 11 题 FF5 两问：想进入凤凰之塔，必须乘紫色的黑陆行鸟，而其在次元之町内。此町隐藏于地图下方环状群岛上的一片树林中，实际上在攻打海底炎守石版中途时会有一名**ドワーフ**族（向左找）提供此町在地图上的具体位置。此町可得各种强力装备、道具，捉鸟即可。乘鸟落于沙漠小树林（上为北の山，可收龙王巴哈姆特），向下进凤凰塔。没门？在塔蹭的那面“墙”下面右数第 2 格的位置，调查、战斗即入。以后同。建议在塔内用一名角色加上二级贼的能力——逃跑。塔有 30 层，塔顶会有……②此塔为先前沉入海底的**ウオルスの**塔，此行目的就为了拿先前未能拿到的那枚水晶碎片，这个职业为模仿士，有 3 个能力槽，必得。但这儿有个“名人”——模仿士 GOGO 看守，此人的直攻、魔攻都高得吓人，为 FF 系最强 BOSS，因为你根本打不过他。我的秘诀是：进入战斗后放下手柄，到一旁喝一罐可乐，几分钟后回来即可胜利。别笑，实际如此，打不过可以不打，此 BOSS 堪称游戏史上最容易打的 BOSS！（河北大厂 韩长会/FF 是伟大的游戏，亦为我的最爱，我喜欢其所独有的恢弘世界观，欣赏其对人物入木三分的刻划，更感怀于那一幕幕生离死别的亲情、友情、爱情悲喜剧。相信每一个真正喜欢 FF 系列的人，都会因其而对人情、人性乃至人生有所感悟。）

●给第 3 期第 11 题：主角 LV 在 40 左右到“**スリーズキールの**町”的教学通过密道后打败“冰狼”后得到“冰之剑”的同时便学会“次元斩”。

●至 2000 年 3 月，SEGA JAPAN 的 99 年度日本国内销售额为 25 亿 5 千 6 百万美元，赤字为 3.21 亿美元。但是，由于世界规模的 DC 销售台数达到了 500 万台以上，美国、欧洲的市场持续热度反而比计划中还要好，所以，DC 硬件在 2000 年度的全球销售额预测为 15.1 亿美元，由于游戏机这玩意是卖得越火亏得越多（没错，PS2 亦赔海了），DC 的赤字确定在 3.7 亿美元。总体看来世嘉尚有后劲，为此“穆迪证券”将 SEGA 的信用等级长期定在 B1。

●龙哥，第一次给你写信，心中激动万分。请代我向全体编辑部的人员问好！回想当年，我们只把“集中营”当作攻略书籍，如今贵刊的进步是有目共睹的。现在的电软已是我们生活的良友，从贵刊登出的一篇篇中外人士的文章可以看出，贵刊是真正把游戏当成一个产业来对待，这也是我支持贵刊的重要动力之一。当游戏迷的资历达到一定量时，就会自然来关注，从这个角度来说，贵刊是懂行的游戏迷必看的东西。

但同时我也有些不满，近来贵刊越来越“右”了，话语中总有些低声下气的东东，如“众小编”等的话，真让我不爽。而彩页的游戏介绍更是全“卖”给了PS和GB，简直不给SEGA空间，我等SEGA死党对此强烈反对！你们不要因为PS和GB是大流，就采取“绥靖”政策。①99年终大奖的三等奖“浦东新区 朱俊”是何人？②SS樱花卡记忆卡与一般记忆卡有何不同。③SS版“心跳 回忆——旅立之诗”如何打出Ⅰ代和Ⅱ代的“卒业式”？（上海浦东新区莱阳路 朱俊）

SEGA最高！历史证明，“绥靖”者最坏了（爆笑）。害人害己哪！警惕“右”，但更要防止“左”。①是你。你没收到奖品是因为我们还没有准备好，更没有寄出。②没有区别。③知情者速来信给包打听。

●龙哥，你莫嫌小弟罗嗦。在此想介绍一下本班的游戏状况。本班分为两派，“点”派和“摇”派，前者点鼠标，后者摇摇杆。此二大阵营的界限其实并不分明，大多数身兼两派，唯独TV GAME全班仅本人一位，因无法以派相称，我只好去机厅混个“摇派”头衔，算是入流吧！去年还有两个女生玩PS，可现在到文科班去了，可惜。很多玩电脑的对咱次世代玩家不屑一顾，其实当我看到他们沉醉在武侠RPG中所谓的经典（仙剑除外）中时，我不禁暗暗替他们可怜。如此小儿科就够了？依我看，电脑游戏除了即时战略（如星际）大大优于家用机外，其他类型均不如（指游戏性）SS/PS等。另，小弟铁少，可也有幸在朋友家一爽DC，然而DC盘太贵，朋友跟挤牙膏似的目前才两个游戏。可玩惯了二维KOF系列我怎么也不适应“灵魂能力”；莎木第一章，情节太平淡，打斗不够刺激，虽然全程配音和真三维很爽。看来SEGA仍需努力，不然凶多吉少！

今日（2000年3月4日）PS2发卖，可像我们这样的“铁”少，又生活在暂未入世的我国玩家，何时才能一睹她的芳容？（福州三中高二3班，苦海中挣扎的叶家涛）

这我就要批评你几句了。人人爱游戏，游戏种类多，你替人家“点派”可怜，人家还替咱们叹气呢！你应玩PS2，严禁你玩DC。

●龙哥！①我98年1月购土星一台，因我百般爱护，至今仍完好无损，读碟顺畅，请问土星机在使用D版的条件下最大寿命是多长？如果再过一两年坏了，还有没有配件修？②DC是CE，PC也是WIN，则PC会不会移植DC的游戏？（如莎木、樱大战等）？③如果DC真的败了，SEGA会不会真的就此灭亡？（云南昆明梦想当SEGA社长的谢晓东于2000年消费者权益日）

①早、中期土星D碟质量极为过硬，你就慢慢玩吧。是游戏机还没有不能修的。②在美国，有不少PC游戏已移植至DC，但DC经典游戏移植PC却不那么容易，PC游戏的市场小得几乎看不见。③世嘉“灭亡论”只是一些人的“最终幻想”，CSK·SEGA GROUP的规模和一系列投资（上期提到的“《FAMI通》集团”闹了半天是CSK·SEGA集团的成员，而世嘉在横须贺的巨型主题公园刚刚落成），晃晃悠悠偏不倒闭看来也是天意。再者，DC定位大众，着眼网络，从玩家和股东那里获得了不算小的支持，全球实际销量直逼500万大台，今年E3关键一棒，只要DC能够拿出发挥机能实打实70%的作品并推出几款ONLINE游戏，我想它应该可以参与同那些“性能吹得天花乱坠”但却“一时发挥不出来”的机种竞争一下，毕竟美国这个市场还是公平的，在美国混不下去的产品，就得检讨自己了。

●龙哥，你大概已经玩过PS2，还有什么话说！？（索尼至上派）

玩过谈不上，不过是看了看，试了试。感想是无论对什么东西，不能道听途说，要眼见为实。考虑到PS2再过一段时间才会在国内像DC那样普及，在此，龙哥愿意对欲购PS2者提供一些必要的情报（截至4月上旬）。首先是价格，目前的PS2一律是专人从日本带来，一人带两台，日本尚未批准PS2的大宗出口，因此我们拿到的机器价格其高无比，带两张碟约6千元人民币以上；然后是游戏，NAMCO山脊五代是PS2的首发代表游戏，在日本评价很高（“FAMITSU”有个编辑给了10分），但正直而言，任何一种机器面世之初的游戏难免会有些不尽如人意的地方（对PS2游戏的一些不足应予谅解，并观其后效），像龙哥以前最担心的事情就出现在山脊Ⅴ中，倒霉的龙哥の脑袋想炸了也搞不懂PS2为什么会有“锯齿化”：一开始选车时车子上有，第一关的背景楼房更是锯得是一蹋明白，为什么不用“边缘抗锯”给“抗”一下呢？？？无论大家爱不爱听，我认为那是完全没有经过ANTI的效果，而绝不是ANTI后的“效果不好”。当初南公司指出，本作能够借PS2营造出远景和大树，可实际上除了车子反光反得厉害倒也未见有何……（有关决战和街霸以及TTT，恕不评论）。龙哥出言不逊，完全不考虑游戏性，也是过于信任索尼而导致的恶果，诚请铁杆揭批，但揭批时可别忘了看看1996年街机“浮云赛车SCUD RACE”的画面。另外对于流传很广的“PS2画面清晰度较大程度劣于DC”之言论，须用PS2原装RGB端子（学名AV MULTI端子，型号VMC－AVM250，3000日元）配日版DRC彩电进行观察方可发言。恭请烧友提供DC在VGA态下和PS2在RGB态下（不是21针。别用效果一般的分量）关于清晰度对比的情报至科普园地；再有是DVD，注意要先将驱动装到记忆卡里面，然后机器插上卡就能看；最后是PS2的制作工艺，机器的手感观感比那黑手柄强不少，满分。

索尼要向八大街机商以及其他需要者提供PS2互换板，这本是锦上添花不费力即讨好的一件事，但就目前情况看，确确实实并非所有日本公司都能像任天堂、世嘉和欧美公司那样拥有成熟技术力，想驾驭PS2不容易，没有大量的金钱和技术储备（甚或至关重要的开发周期），怎能开发出超级棒的游戏？绝非是个人给PS2开发一款软件就能摇身变为“巨头”的，不客气地讲它们差远了！就是NAMCO老师也投资设立游戏学院储备PS2软件开发人才。如果PS2互换板也有那种完全未经修饰的锯齿，则请走好罢。最早说A6列车的锯齿和贴图太过不成体统、离谱，那是因为ARTDINK是使用了自己开发的超简易工具制作的。希望PS2今后能制作出名符其实的“128位”游戏，全面去除锯齿化并改善背景贴图清晰度，给玩家以良好的视觉享受，拜托软件商吃透PS2强大性能，从整体上把握画面。以上所言不妥之处望PS2玩家海涵。（在彩监上密不透风的“莎木”约500线解像——主角向伊藤借车时，请一定要用ZOOM键仔细检测哈雷的汽缸、油箱、排气筒和挡泥板的环境（光源、景物）高清晰完全映射效果是否吹泡。看看凉在油箱上的哈哈镜效果吧！并请检测抗锯机能。注意，16M贴图显存的NAOMI基板在720线极限态“逐行扫”下出现锯齿，如“疯狂计程车”、“非洲大陆套动物”等天马行空般的硬派游戏。但是此二作都用到了骇人听闻的“大纹理”，却比MODEL3还牛）。

经调查，购买PS2的人之中有单纯因为DVD功能而买的，这部分人（约17%）竟然不要游戏软件。店头实际销量约3天72万，软件总销量比硬件少了10万。鉴于业界混乱不堪，日本多家最著名的大软件商十分愿意为X－BOX提供游戏（甚至包括世嘉），除个别公司外全都随风倒，黑川文雄怀疑那些厂商在索尼那里没少受气。而欧美EIDOS等厂商的X箱专用游戏已在制作中，LINUX用来对抗X－BOX及PS2的家用主机正在全面公开中。＞－＜

以上废话POWERED BY DRAGON．欢迎行家提出意见。

●龙哥，武汉的PS2是5800带碟（3月底）。①碟的水准我们几个玩友都并不满意，EX3不就是2的加强版吗？决战问题十分的多。看惯了永濑小姐，这深水蓝像个傻……我自己都不排除这是“吃不着葡萄”心情，但PS2的震撼力也不过如此嘛！不过话说回来，只要它跌到正常价，我还会买的。②我和对面寝室的玩友各买了一台GBC，630元搞定，半月后全卖了，连卡在内赔了200块，原因很简单——不好玩！不知你有何看法？③昨天看到美版DOA2，感觉超HIT！那名新角色走舞台的样子我永世不忘！我想买PS2版。前不久搞定维罗妮可，530，你猜当初莎木我花了多少？800。生化要到假期才能拿回家玩。（武汉地大 陆群伟）

正常价？多少算正常呢？①你玩过DC再看PS2当然“难免”震撼力大幅削减。②这不废话嘛！你玩过DC再玩GBC，先搞搞清楚它们的区别。③你买PS2版吧！“7500万多边形的冲击”（TECMO日刊广告语）。其他问题，我已回信，今后会介绍梦幻之星ONLINE。

●本期“好字”光荣榜：河北大厂县祁各庄村 韩长会。●本期不文明语言曝光：希望能取消“格斗天书”，登来登去也就那么两个“狗屁”格斗游戏。（安徽省岳西县中医院 余霆）●本期“世嘉铁杆”赏：北京海淀翠微东里 宋杰。其人情真意切，声泪俱下，表达出对SEGA的无比热爱。

大墙画廊

近来十分关注“美年达中国电玩榜”选票上读者的留言。看来大家对于“乱舞势力”的存亡问题还是有些出乎我的意料，支持继续的大有人在；我的跳舞记录得到大家的充分“挑剔”，确实本人也认为那不算什么超级记录；今年第一期的全红封面得到大家的一致拥护，谢谢；画廊的精品不多，希望再现当初百花齐放的绚丽场面。

看到大家那么关心本人主持的栏目，不觉又是十分感动，尽管许多都是批评我的意见，闻过则喜嘛！

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



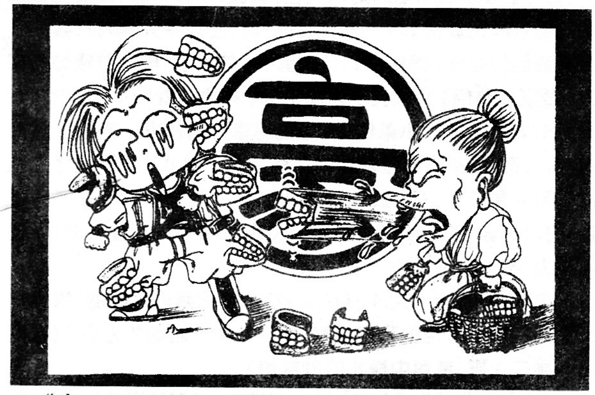
▲《格斗之王？》 石家庄 张君

▲S：又是俩人的恩怨，难道是冰棍引起的吗？
P：描述的是他们小时侯的事情吧！
（『L·P』：★★★）



▲《邂逅》 贵州都匀 潘明军

▲S：是象征俩人化干戈为玉帛吗？“OK，PEACE 4EVER”！
P：原来草雉也是用打火机的啊，真没面子，和真吾一样了吗？
（『L·P』：★★★）



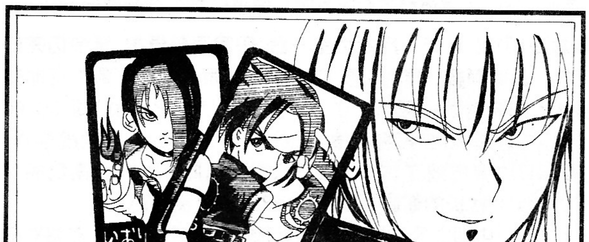
▲《豪血寺·兔奶奶的牙》 镇江 杜俊

▲S：暂不说被假牙咬到疼不疼，仅是老人家的口水也够你一呛了。
P：居然有一篮子的牙，佩服佩服（边说边呈喷口水状）。
（『L·P』：★★★）



▼《KOF之幕后篇》 石家庄 刘丹

▼S：我的那撮银发已经消失了，头上也从来没有天然的华发，厉害吧！
P：这么看来玩火、玩电、玩克隆都没有什么好结果啊！
（『L·P』：★★★☆）



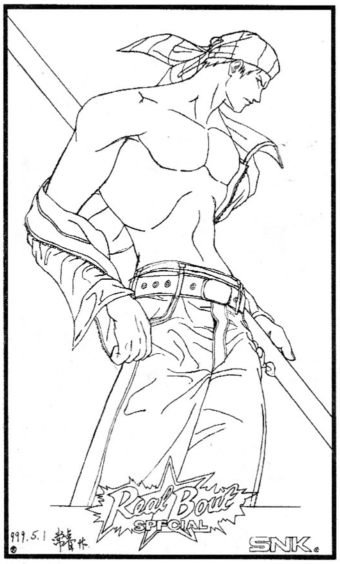
▲《KOFの游戏王》 太原 D·Wolf

▲S：K'是游戏王？那我呢（尽管SNK仍未将我加入至KOF中）？
P：玩过“激突卡片战士”吗？很好玩的哦！
（『L·P』：★★★）

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册。一般情况不退稿，作者在三个月内稿子未被采用，可以另作它投，但不可同时一稿多投。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内（即一本杂志大小，“还我河山”的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开（即将杂志打开大小）；一般不要用铅笔及圆珠笔作画（廊POWER简称L·P）。多谢大家支持！！！

廊主 SHADOW & PHOENIX 启



▲《NO SMOKING》 北京 常睿

▲S：世界禁烟组织应该找比利作形象宣传大使了。
P：复印件总是给我一种『拓』的感觉，但愿这只是我的个人偏见罢了。（『L・P』：★★☆）

▲S：八神这奋力一抓充分证明了俩人之间的恩怨。
P：草雉这一指看来是惹怒了八神，也难怪，那姿势怪挑衅的啊！（『L・P』：★★★☆）

▲《宿敌——Ⅰ》 河北沙河市 李博





▲《无题》 南京溧水 仉亮

▲S：你说你部队的班长要将『电软』扔到山里喂狼，究竟是为了什么呢？
P：下次尽量少用圆珠笔绘画。（『L・P』：★★☆）

▲S：你也喜欢舞吗？还是投我所好？唉，用心良苦。
P：曾经是Rabbit的你名字还是蛮多的吗！（『L・P』：★★★）

▲《不知火舞》 上海 Yuki



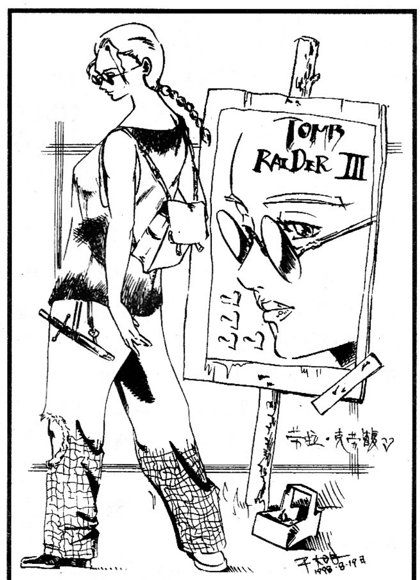


▲《浪客剑心》 上海 蒋保津

▲S：此剑心的面庞不是那么瘦削，酷了，有些变形。
P：我最喜欢剑心变成蚊香眼，唔唔言语的模样，感觉超级可爱。（『L・P』：★★★☆）

▲S：沸沸扬扬炒了许久的电影版何时才『上画』啊！
P：时尚的装束与腰间所配的匕首似乎有些风马牛。（『L・P』：★★★）

▲《劳拉Ⅲ》 内蒙古牙克石 于大明



游戏黑点评

Speak out, don't be afraid!

圣战士传说(Dunbine · 圣战士传说)

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 S · RPG 媒体 CD-ROM



知道圣战士完全是从SRW开始的，而玩这个游戏也只不过是想作为即将发售的"SRWα"的开胃酒以及充分了解圣战士来更好地玩SRW。不过这个游戏和我先前所想稍微有点不同。

因为不是在BANPRESTO直接开发下，所以"圣战士"和"真实系机器人大战"及"真魔装机神"相比带有的SRW味道要少很多。战斗系统不是回合制而是所谓的半真实时间制，有点像"兰V"。因为战斗地图"3D"化了，所以会有方向的概念，值得一提的是如果从背后进攻，这种方向的概念会在战斗动画中表现出来，当然侧面还不行，但这在"真实系"和"真魔装"里都看不到。特殊场合会发生单挑战，比较新鲜。战斗动画挺漂亮，因为没有台词出现，所以极具迫力。机体能力的提升不再是改级了，圣战士独特的昆虫式机子会随搭乘者等级的上升而增强，又增加了开发的要素（虽然大多数的情况下可开发的机体是随剧情而增加的）。令人惊异的是"圣战士"里像RPG一样可以理论上无限练级。

故事很奇怪，似乎是以动画为蓝本添加了主人公这个角色，同样作为被召唤而来拥有很强奥拉力的地上人。也就是说，主人公和我们熟悉的座间翔等人在一个故事中。这样做既可讨好看惯原作动画的人也可使玩家更为投入。

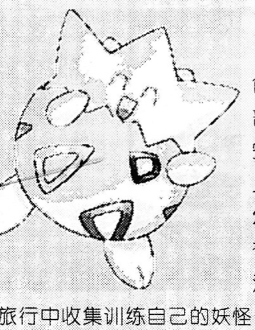
BANDAI的游戏向来似乎有不太好的名声，不过从"SD高达GG0"到这个圣战士我们也可看出它所做的努力。虽然"圣战士"并不是一个让人惊喜的作品，但也是可以玩玩的。

角　色：8	操作性：7.5
画　面：8	创　意：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：8	总评价：7.75
玩此游戏时间：不明	

——YAKUMO

口袋妖怪 · 金银(POCKMON · 金银)

机种 GB 厂商 NINTENDO 类型 RPG 容量 8M



《金银》在内容上做了很大的创新，新妖怪、新地图、新剧情，大部分是原创。在妖怪种类上也是空前庞大，在原先150种的基础上多了100种之多。总数达到了250（怪数）。并且每一种妖怪还有了雌雄之分。但故事大概流程没有什么变化，主要就是主人公在旅行中收集训练自己的妖怪，打败N个BOSS，与宿敌的决战，并完成妖怪图鉴。

我个人认为《金银》的最大卖点就是它新加入的系统。例如：模拟时间——游戏有自己的时间制，并有白昼、星期之分。这个模拟时间对收集妖怪有很大影响，如不同妖怪根据各自习性在不同时间出没；电话系统——主角可利用移动电话与游戏中的人物联络，如与交过手的妖怪训练员约好下次决斗（对练级和攒钱有很大帮助）。还有就是繁殖系统这项新设计——玩家可用雌雄妖怪配对生出小妖怪并加以培养（很有趣的系统）。像这类新添加的系统还有许多，它们不仅丰富了游戏内容也增加了游戏性，但同时也使《金银》比前作略显复杂，可好在对游戏的整体影响不大。《金》和《银》的区别并不是很大，但也有其各自特点，还须玩家自己体会。

在游戏画面上，《金银》可要比前作强了不少，必竟是可同显56色的彩机作品，很明显，画面精细了许多。游戏音乐质量比起前作来也有相应提高。总来说《金银》在掌机游戏中属上成之作。如果你有GB的话，赶快去买盘玩玩，如果没有GB，那你不光要买一盘《银》（《金》），还要同时买台彩色GB，我保证你会很满意。

角　色：9	操作性：9
画　面：9	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：8.5
玩此游戏时间：40小时以上	

——北京　薰

爱与破坏(LOVE & DESTORY)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 3D－ACT 媒体 CD－ROM



一直以为 SCEI 做动作游戏要比文字游戏拿手得多，这个“爱与破坏”的动作游戏证明了这一点。

桂正和的人物设计相信大家都没话说，除非是对这位大师深恶痛绝的朋友。因为桂正和的招牌便是恋爱漫画，所以这个游戏有很强的恋爱因素便不足为奇，只要能顺利在时限内将 TARGET DELETE 掉就会出现与 Q－TRON 交往的动画，并有选择来提高好感。战斗中 Q－TRON 的身份类似于 Fatima，辅助操作，也正因为这样，可以在战斗中不断与她们联系以加深了解。

游戏最值得称道的则是键位的设计，在战斗中完全废弃□、△、○、X 四键恐怕是 PS 动作游戏的首创吧。左摇杆控制移动方向，右摇杆控制转身和视角，L、R 四键则分配了跳跃、联络、攻击与换武器，充分利用了震动手柄的键位安排，将 PS 手柄的优势发挥到了极致。也许在一开始会不知所措，但习惯后就会深刻地感受到键位设计的合理性。

游戏最大的缺点恐怕在于流程过短以及可以追求的 Q－TRON 实在太少，根本不过瘾嘛，而且习惯操作后各关敌人的弱点太过明显所以难度也较低。何时会出 2 代呢，不要告诉我是在 PS2 上！

——YAKUMO

角　色：9.5	操作性：9.5
画　面：9	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：8.67
玩此游戏时间：不明	

格斗之王 R－2(KOF R－2)

机种 NGP 厂商 SNK 类型 FTG 容量 16M



SNK 在掌机上创作的 KOF 系列大概也就只有这款 KOF R－2 了吧！人物是以 KOF 98 为蓝本制作的。虽然主机的键位少，但不影响每个人的出招。这款 KOF R－2 中的人物的出招是和街机上的一样的。而且如终极卢卡尔、真大蛇队、95 草雉京等此类的隐藏人物也可以直接选了。

游戏中的角色普遍 IQ 值比较低。所有人用跳跃重拳·必杀技·超必杀技这种的连续技，电脑连防都不会防。就连草雉京的近身下蹲重腿都可以形成“连续技”(其实电脑不会蹲防)。

在系统方面，本作继承了 KOF 系列传统的紧急回避和 CG 吹飞攻击，KOF 98 的转盘选人系统，但优势系统却没有继承。不知是 SNK 的工作员忘记了，还是他们想偷懒？

本作的结尾很搞笑，在打败了卢卡尔之后，他便会狂笑起来，然后拿出一个大炸弹。画面一转，一艘豪华客船像泰坦尼克一样，沉入了海底。

——北京怀柔　毕胜

角　色：8	操作性：9
画　面：7	创　意：8
音　乐：5	移植度：——
情　节：——	总评价：7.4
玩此游戏时间：1 小时左右	

牧场经营的卡牌游戏

(牧场经营のボードゲーム うまぼりい)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 BOG 媒体 CD－ROM



这款游戏真挺另类的，不同于一般的赛马游戏，而以大富翁桌上型游戏的方式来诠释赛马，整个游戏都围绕着马来进行，连 LONDING 画面都有马的出现，十分有趣，风味较新颖，很适合全家一起玩。刚开始并不是很能接受，待熟练之后反而爱上这样的赛马游戏。行动格数并不是很多，但麻雀虽小五脏俱全，该有的都有了。其中包含了牧场的购入、马匹的生产调教等育成功能，当然也有银行的借贷、牧场或其产业的拍卖竞价等。结合马场经营和大富翁的游戏，可以让玩家体验成为真正的马场大亨，必要时还得向其他玩家借钱，否则是无法生存下去的。

本作在人物设定上有爆笑的脸孔，当然也少不了漂亮妹妹和酷酷帅哥啦！在“效果音”处理方面更是一绝，虽然没有人物的语音帮本作添加气氛，但不管玩家做什么举动，或一些细节的部分，都配上了有趣的声音来衬托其可爱之处。当作轻松小品来游戏一番，还挺不错的！若您是“桃太郎电铁”的 FANS 的话，不妨试试本作！

——成都　王晨阳

角　色：7	操作性：8
画　面：7	创　意：9
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	总评价：7.7
玩此游戏时间：8 小时左右	

心跳纪念品 2(ときめきメモリアル 2)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SLG 媒体 CD－ROM



在玩过这个游戏若干个小时之后，终于明白了 KONAMI 为什么这么迟才推出这一取得巨大商业成功的游戏的续作，因为 KONAMI 明白这一续作肯定没法再超越“Ⅰ”了，它将成为“心跳”成功的终结，为这一创造过奇迹的系统画一个并不完满的句号。

在恋爱 SLG 泛滥成灾的今天，即使反观“心跳 1”也很难找出什么成功的必然原因，设定各种不同个性的女孩、固定事件、迷你游戏、逼真的人声。漂亮的 CG，早已被其它同类型的游戏用烂了。在缺乏突破的系统构架上的，是无法取代藤崎诗织们带来的亲切感的一群并不相识但又似曾相识的女孩们，这种“旧瓶装新酒”的模式无疑是很不适于恋爱 SLG 的，相信它给许多冲着“Ⅰ”而买“Ⅱ”的玩家带来的是相当的失望(笔者的感觉正是如此)。

但Ⅱ也有它的闪光点，那就是在技术上具有重大意义的“E.V.S”系统，这一系统让刚刚开始玩的笔者惊异不已，能够用假名拼写合成出这么自然连贯的人声，虽然只有短短的 6 个音节，但在游戏中达到这样的效果绝对是前无古人的。试想一想在游戏里有人不停的喊你的名字，那是怎样的感觉。如果把这一系统移用到其它游戏里，可谓前途不可限量。

——武汉　张凌志

角　色：8.5	操作性：8
画　面：8	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8.17
玩此游戏时间：十几小时	

THIS SITE IS samchar

生物危机·武装生存者

(BIO HAZARD·GUN SURVIVOR)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 STG 媒体 CD－ROM



一月份的游戏市场真的很冷淡，冷淡的让这款 AVG 名篇的另类作品都未能将其带动起来，不过幸运的是不管销量怎么样，总之还好有的玩，对应起 NAMCO 的光枪还真有那么几分滋味。

对于这款作品来说，制作水平未超过系列作品的任何一作。角色不是那么鲜明(其实也未有几次机会见到主角的面貌)，画面依旧那样粗糙，音乐还是不那么震撼人心，情节也马马虎虎。不过还好本作有其最大的卖点——第一人称视点 3D 射击方式，我承认在这点上本作超过 SS 版"死亡之屋"十倍！这也许是 CAPCOM 创立了"生物"系列这么久不得不给玩家的一个回应，而似乎这个回应又回的太晚了，如果要放在 98 年那阵儿，销量恐怕早就过百万了！现在，就连 BH3 的正式版也只卖了百万出头……

我不明白 CAPCOM 为什么不将此作放在 DC 上，二者不是友好伙伴吗？也许厂商怕 DC 销量太少而误了大事儿，也许今后会看到也说不定。另外，"生物危机·代号维罗尼卡"在看完演示版后简就对她没有信心了，对 PS 版来说实在是没有什么太大的进步……

总之，去年底的大作效应至今未散，许多游戏还未通关，所以要想让我对本作产生想玩的念头，实在是难。

——哈尔滨　PS2

角　色：7.5	操作性：7.5
画　面：8	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8.08
玩此游戏时间：8 小时	

美职冰球～钢刀 2000

(NHL Blades of Steel 2000)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD－ROM

乍一看这款游戏，就知道是美国 KONAMI 的作品，因为无论从包装设计、操作界面到现场解说都是美版游戏的风格。

但在体验了游戏的爽快感和真实感之后，我确信这是 KONAMI 的作品。游戏中 3D 人物虽略显粗糙，但在动作模拟上却毫不含糊，如滑行、争球、摔倒甚至厮打都真实自然。游戏的操控也较简便，容易上手，但要打出精彩流畅的配合则要多加练习，这大概缘于冰球运动本身的特点：拼抢激烈，攻防转换快。游戏时场上你追我赶，人仰马翻，冰花四溅，加上解说员煽情的解说，场面更超火爆。打上一场比赛下来，大呼过瘾之余，恐怕手指也因不停按键而酸疼不已了吧(笑)？

尽管如此，这款游戏还是有不少缺点，如游戏模式太少，仅有三种，至少应该加上训练模式和全明星赛模式(这可是 NHL 的传统项目啊)。在细节上也有些马虎，如体育馆的场景太过简陋，进球后队员没有什么狂喜的表现(只是站在原地欢呼?)，回放镜头太短等等。

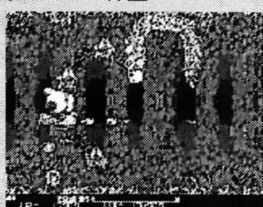
总的来说，这是一款还算不错的 SPG，有兴趣的玩家不妨玩一玩，体味冰球的特别魅力吧！

——北京　林镇秋

角　色：7.5	操作性：8.5
画　面：7.5	创　意：7
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	总评价：7.8
玩此游戏时间：4 小时	

R·TYPE DX(R·TYPE DX)

机种 GB 厂商 IREM 类型 STG 容量 8M



随着彩色 GB(GBC)的推广，大量经典 GB 游戏被厂商推出怀旧版，其中当然少不了 R·TYPE 这样的经典之作。

在这一 R·TYPE 合集中，后三个 R·TYPE 作为强化版是 GBC 专用游戏。其画面效果着实令人大吃一惊；特别是 R·TYPE Ⅱ Color 后四关，效果甚至超过了 MD！看来，只有 GBC 专用游戏才能将其机能真正发挥。GBC 的双倍主频，四倍内存和其它一些特效机能也只有在专用游戏中才能有效使用。至于 GBC 的同屏显示 56 色，恐怕也只有这时才能达到。实际上，在 GB/GBC 共通游戏中，GBC 同屏最多超不过 16 色！这一点玩者可自行验证。从 GB 到 GBC，机能上其实有一个飞跃。

R·TYPE 作为经典二维射击游戏，有着优秀的角色造型，独特而引人入胜的外星生物世界观，富有感染力的音乐和一流音效，玩者很容易投入。游戏中有不少壮观而激烈的场面，例如二代中第三关穿梭于敌方巨大的战舰之间的感觉，令人难忘。游戏风格上，许多地方己方飞机的活动空间都很狭小，体现出家用机原创游戏和街机游戏的不同风格。

R·TYPE 的 GB 版可以说本身的起点就很高，这次的 R·TYPE DX 借助 GBC 的机能使这一系列作品几近完美，是值得 GB 玩友收藏的经典之作。

——合肥　Sephiroth

角　色：8.5	操作性：8
画　面：7.5	创　意：8.5
音　乐：9	移植度：——
情　节：——	总评价：8.3
玩此游戏时间：10 小时以上	

狂热节拍 GB(BEAT MANIA GB)

机种 GB 厂商 KANAMI 类型 ACT 容量 8M



早在看《绝对 GB 读本》时，就已对此游戏流口水，这下终于买到了。回到家迫不急待地玩起来，可是这并不是一款容易上手的游戏，连最 EASY 的歌都过不了。不过一但适应了，就会体会到这个游戏的乐趣。

这 KONAMI 可真厉害，她制作的游戏总是很让人惊讶——从《心跳》到《DDR》，无不让人为之疯狂，虽然为了专利权和其它厂商大动干戈，给玩家们留下了一些不好的印象，但该公司的创意和游戏制作水平的确值得称道。

这款游戏使 GB 音乐机能几乎全部发挥，与其它 GB 游戏简单而且单调的 BGM 比起来，让人觉得这根本不是 GB 游戏；歌曲十分丰富，十五首普通曲目加上五首隐藏曲目，从 GB 的角度讲已经很多了，曲风也十分丰富，其中有 3 首重新编曲的古典乐十分精彩(第 3 首为隐藏)。游戏进行时，右边动画窗口的动画亦十分精彩。此游戏对应 GBC，用 GBC 游戏时会看到一些黑白机上没有的特效哦。另外，本游戏还支持对战。但这款游戏中有两首歌难度可评为 SSS 级(其中有一首歌才四星，就难得不像话)！一般玩家根本坚持不了多久。可惜。(注：2 代已经有卖)

——南宁　CHRIS

角　色：——	操作性：8
画　面：9	创　意：9
音　乐：10	移植度：7
情　节：——	总评价：8.6
玩此游戏时间：∞	

计算机游戏文化何去何从

文/上海　比尔·该死

看了贵刊一月杂志中有关计算机暴力后一篇文章后，感想颇多，故写此一文，与小编交流一下思想。

电子游戏发展至今已经形成了一个庞大的产业，在美国，游戏业力压电影业，成为了老大。被称为"第九大艺术"的它正以迅猛的速度进入人们的生活。然而，就如同所有新生事物一样，电子游戏也有它的不良一面，即暴力、色情等内容充斥其中，对青少年造成了较大的影响。这一问题随着计算机图形技术的日益发展而日趋体现出来。《计算机暴力》一文用大量的事例为我们展现了这些不良面。

对于这个问题我认为应该一分为二来看待。即要充分认识其中不良问题的影响力，又要肯定游戏文化中好的一面。不可以偏概全的因一些暴力游戏而否定整个游戏文化。

以前的社会没有电子游戏，但枪杀、抢劫、强奸等犯罪问题依然存在，而现在社会的这些犯罪行为也没有说因电子游戏而猛增多少个百分点。社会问题与电子游戏文化之间并没有多大关联。当然，日益严重的美国校园枪击事件或多或少与电子游戏有关也是不争的事实，但那毕竟是少数，大多数情况还是良好的。

但另一方面，也不能说《计算机暴力》一文的作者是杞人忧天，电子游戏确有不良影响是不得不承认的。我在这又要阐述一个观点，即应如何解决这一矛盾，在下认为这全在游戏制作公司以及社会管理体制身上。只有制作出优秀的游戏，我是指能对人的品格起积极一面的那种好游戏，这样才能对青少年起推动作用而不是教其学坏。离开了社会监督同样也不行。

我是从小玩游戏长大的。从7岁到22岁，玩龄15年。不能说是骨灰级也能算是资深玩家，从雅达利到DC到刚升好级的PⅢ+128M+GeForce256，玩过的游戏千千万万，对游戏应该说也有点发言权的。在我心中优秀的游戏很多，这也是我对游戏文化充满信心的源泉所在。有些优秀的游戏如FF系列等，都是相当不错的。如果哪个敢说FF8只是一堆垃圾，我立马将自己所有的游戏主机和PC一并砸了(笑)。在我心中，它们丝毫不比电影中的所谓的大片差。优秀的游戏不会带来负面影响只会帮助人们愉快地生活。譬如火热的DDR不就可以帮人们边锻炼边游戏吗?胜利十一人不就使许多青少年对足球技战术有了更深刻的了解吗?帝国时代不就让我们经历了一次文明的演化史吗?(其它优秀游戏恕不一一列举)虽然这一切只是虚构的，代替不了现实。但如果哪个人说这些都有害，我是决计不肯同意的。

《计算机暴力》一文中所提到的一些游戏我也玩过，有些确实与社会公德不符，不宜给儿童玩。但指望所有游戏公司都能像史克威尔一样是不可能的，小公司只能出这种游戏招生意，作为一个成年人，紧张的工作学习之余，我也不希望一些适合成年人玩的刺激游戏被禁止(现在再让我等廿几岁的青年去玩马里奥是无论如何也提不起兴趣的)。那么问题的关键就在于管理。让少年人不致过早接触暴力内容。在这方面，西方发达国家做的较好，已经限制级别了，这可以使不同年龄段的人找到适合自己玩的游戏。虽然执行情况并不乐观，但我相信这是个好办法，会有成功的一天。再看我国……不提也罢。

综上所述，游戏文化做为一个新兴文化，必将以其强大的生命力在21世纪发挥重要的作用，只要我们加强管理，弘扬美好的游戏节目，电子游戏一定会有美好的明天。

一百万的游戏可以做得更好

文/江苏南京　陈瑞

前不久在这个栏目里看到一篇文章，题目叫《做一个游戏要几钱》，看了之后为之动容，而且立下誓言：电脑买回之后一定要使用正版软件，特别是中国自己开发的(PS就没法子了，不但买不起，而且也买不到)。

今年春节，终于把心爱的电脑请回了家，应用软件是没得说了，买了几份电脑杂志的配套光盘，又把好友的一些正版软件借来用，其中包括一些游戏，但大多是国外的著名游戏，如《星际》、《生化》等，我很纳闷，很喜爱RPG的好友为什么连一个中文RPG也没有。无奈，只好自己掏钱了。但为了预防万一，决定先弄份盗版的来试一下，没问题之后再买正版的来收藏。

于是，我一口气买了好几个盗版中文的RPG和SLG，有《绝代XX》、《鹿X记》、《天子XX》，还有最新的《龙X》，好友知道后，苦笑着说了一句："意思不大。"我也没在意，兴致冲冲的开始了试玩。

先上阵的是《绝代XX》，"中文RPG！"我一阵兴奋，自从《仙剑》之后，我很少有这样的感觉了……可不一会儿，我发现怎么总是在原地转悠，不是在前山练剑，就是在后山找什么草药，要不就是前山找什么钥匙，再不然就是后山找什么人……两个多小时过去了，仍在原地转悠。"不玩了！"一怒之下将其丢到了一旁，换上了《天子XX》，一段虽然原汁原味但过分漫长的原作漫画之后，正

式开始了游戏，但当我熟悉了操作并经过了一两场战斗之后，我竟有一种想吐血的感觉：非常麻烦的操作，比《仙剑》还落后的系统，毫无趣味的战斗(和小喽罗战斗竟和 BOSS 一样困难)，半中间开始的剧情……所有一切都让我无法再玩下去。无奈，我又换上了《龙 X》，可没过几关，又被它无聊又难上手的系统惹烦了；《鹿 X 记》嘛，3D 效果还可以，可玩起来就……

一天下来，我感到非常疲惫，原来那种想买正版的冲动也消失了(看来只能做违背誓言的小人了)，以后的日子里我只战《星际》，或是在 PS 上爽《G GUNDAM Generation－0》，尽管又得看些**あいうえお**，但那些中文 RPG 我再也没碰过。

为什么这样？难道仅仅是因为我们的游戏开发费用没有达到一百万吗？那让我们来看一看让我们厌烦的因素是什么。是 CG 不够精美、3D 不够漂亮吗？不是，任何一个从 FC 时代过来的老玩家恐怕都不会对画面有任何抱怨；是游戏不够宏大、不够长吗(这个问题看来很蠢)？动辄三、四张碟，接近 1G、甚至 1G 多的容量还不够大吗？那么是宣传不到位吗？从各种杂志上狂轰乱炸般的新作介绍来看，也不是。这些需要用钞票来解决的问题排除了，到底剩下什么样的问题呢？

回答这个问题之前，先看一看国外特别是日本的优秀游戏吧。《FF Ⅷ》被公认为情节最浪漫最感人的游戏，CG 动画也华丽地无可比拟；但对与中国玩家来说，看不懂**あいうえお**再浪漫、再感人的情节也白搭，而且，恐怕没有哪个玩家为了看 40 来分钟的 CG 动画而耗时 60 多小时来玩这个游戏吧(而且动画还可以用金手指来搞定)。那我们到底是玩什么呢？大家一定还记得充满乐趣的幻兽培养系统吧，幻兽的培养可以使战斗更加有趣，而且该系统本身也让玩家获得更大的乐趣和成就感；SQUARE 的《浪漫沙加》系列也要让玩家在战斗中不断悟地新的必杀技来合成新的连续技；《圣剑传说》就更不用提了，打造自己的武器、饲养宠物……其他诸如 SLG 之类的游戏也有许多吸引人的系统，就连新作介绍都少不了对系统的介绍。而我们的游戏呢？恐怕是一些玩家最希望的那种古典式的 RPG：只有战斗、道具、魔法、逃跑的指令，玩家除了期待 LV UP 之外，就再也没有什么可以期盼的了。另外就是一些毫无意义的系统，或者称之为"变态"的系统，实在是让玩家提不起兴趣，这样的系统还不如没有。是不是我们就想不出优秀的系统呢？相信每一位玩家在接触过每一种优秀的系统之后，都会对该系统做出一些评价，或好或坏(因为再好的系统也有不足的地方)，若是在开发商在设计新系统之前，通过各种杂志向玩家征集一下，说不定就可以设计出一个优秀的系统，正所谓"众人拾柴火焰高"嘛！

至于画面方面，似乎不必强求，3D 的开发环境要求高，可以用 2D 嘛，何必硬要花钱赶潮流呢？现如今仍然有许多优秀的 2D 游戏，大家同样很喜欢，而且其中许多还可以称之为精品；要说画面幼稚，FC、MD、SFC 上的游戏岂不更幼稚，但《FF》系列、《DQ》系列、这些不都是精品吗；《仙剑》和《绝代 XX》谁的画面更优秀？但我宁愿去玩《仙剑》；游戏本身一塌糊涂，画面再好也是白搭。

说到游戏性，我最头痛的要算国产游戏的战斗系统了：随便和一个小喽罗打一场都非常伤精费神，许多人认为这是一件好事：每一分钟都要认真对待游戏。我却不这么认为：RPG 的游戏时间一般都在 40 小时左右，要是每一场战斗都要认真对待的话，不用十个小时玩家就疲劳不堪了。玩家都没有耐性玩下去，就算剧情再好、内容再丰富又有什么用呢？记得 MD 时代曾有个叫《太空战士一魔法战士》的国产 RPG，就是因为战斗太变态，曾几度想放弃，只是因为剧情很吸引人，所以把咬牙把游戏打穿了。若是换成现在的某些游戏，恐怕我早就放弃了。看看那些大作又如何呢？《FF》系列在与普通敌人作战时，连打○键就可以搞定，偶尔会杀出一两个稍微变态点儿的，但认真对待也能过去；BOSS 一般要让玩家认真对待，偶尔会有变态的家伙让玩家 GAME OVER，只要积累一点儿经验，多试几次也可过去，但从没有什么 BOSS 变态到要让玩家满世界转悠着练级的。

至于游戏题材，对于现今的国产 RPG 我实在是不敢恭维，就象最近的电视节目一样：全是武侠、古装类的题材，光《鹿鼎记》就做过几遍，金庸老先生的小说再好，象这么搞下去，也得搞滥。优秀的题材又不是没有，最近在另一本电玩杂志上看到一篇 RPG 小说(别误会，这可不是把 RPG 改编成小说，而是以 RPG 的形式写成的小说，所以很容易改编成 RPG 游戏)，名字叫《生命》，作为一篇普通的小说，它不算什么，但要是作为一份 RPG 的剧本的话一我个人觉得一它，很优秀。

说了这么多，好象没有什么是要花很多钱才能搞定的问题，其中绝大部分只要在开发游戏时多用点心、多为玩家考虑一下就能避免的。

所以，国产游戏还有很多可以改进的地方，我不希望国产游戏用什么开发经费不足、盗版太严重等来做托词(在我身边还是有很大一批玩家愿意为国产游戏而出血的，包括我自己)，我也不希望众玩家对国产游戏群起而攻之；我希望的是，大家多想一想：我们能为国产游戏做些什么；游戏开发者们也多想一想：我们该为玩家做些什么。我们不苛求玩上中国的《最终幻想》，我们只期盼能再给我们一些感动和希望，而我们也一定会回报的。

祝国产游戏一路走好。

于 2000 年 3 月 17 日 星期五

本栏目的前半部分接受各种游戏的评论，任何机种都可以，**尤其欢迎 GB 和街机游戏的评论**。不过，一定要写清游戏名称和机种等；后半部分可以对任何与游戏有关的话题发表意见，文章长度在 1500～1800 字之间为宜。以前杂志中曾经预设了一些话题供玩友讨论，在本期再预设一些。玩友们既可以选择预设的话题，也可以写自己感兴趣的话题，不必局限自己的想法。

1、使用"金手指"是否破坏了游戏的乐趣。

2、我心目中最完美的游戏。

3、一个人玩游戏好，还是与朋友一起玩好。

4、2050 年的游戏会是怎样的。

5、到 60 岁了，我还会玩游戏么。

6、如果你有足够的钱，会怎样振兴国产游戏业。

7、你怎样与游戏店(厅)的老板打交道。

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。


电子游戏软件
GAME SOFTWARE
GAME风
6

游戏新闻眼

杂谈 TALKING

世嘉进军中国市场前途难卜

本刊讯（特约记者：王骏生） 虽然春雨连绵不绝，四月的上海国际音响及音像制品展览会仍然吸引了大量的观众。而在这其中，更有不少年轻人是冲着世嘉的展台而去的。

当港台媒体传出世嘉将参加本次展览之后，许多原本对音像音响并无甚兴趣的玩家立刻兴味盎然。时正值东京游戏春季展结束不久，媒体大肆报道世嘉将籍TGS的余威以强大实力参展，而且还不仅仅是中国地区代理商、连日本世嘉都要参与，可见其对大陆未来市场之重视，云云。

也许是雨下得实在太大，影响了观众的心情和商家的准备工作。当记者踏进会场，在入口处看到世嘉展台时，心里顿时凉了半截。就这个二三十平方米的摊位，三、四位“橘子”小姐，两台“鱼类的生活”、一个“SAMBA DE AMIGO”和一台录象机，这算是哪门子的“大手笔”？7楼虽然辟有一个“世嘉免费游戏区”用来推广DREAMCAST主机，但是雷声大雨点小，偌大的空间只放了不到10台主机，不但没有令人振奋的新作，而且电视效果之差完全不能展现出新世代主机的华丽和高贵。其成效甚至不如当初94年世嘉参加上海国际消费类电子产品展时那样轰动——当然，上海的玩家是已经领教过“亚洲街机展”这样高档次游戏产品展览的，平素在网络上也随时掌握着国际电玩发展的动态，更有一批曾参加过E3或东京游戏展之类国际展览资深玩家，随便拿点东西糊弄只会显示出自己缺乏诚意。

世嘉的展台由正牌代理商中迅电玩主理，据说中迅已获得世嘉授权在大陆销售DREAMCAST主机，而且中迅也曾仔细研究过当初四通代理土星的失败案例，似乎是不会重蹈覆辙、再给世嘉抹一脸灰的样子。只可惜事实看上去好象并非如此美丽。

在大陆推广DC并不是不可行的神话，关键在于销售技巧和掌握大陆消费者的消费心理。现在看来，世嘉及其代理在市场调研方面仍然缺乏足够的资料，这大大影响了其销售策略的制订。单靠2200元的套机和并不便宜的软件，是无法在水货横行、持续消费力低下的大陆市场打开局面的。

记者并没有能够从中迅的陈先生口中挖到多少资料。从手中拿到的报价单来看，不但代理商赚不到钱，经营行货的小卖店也赚不到钱。没有钱赚，不知道有多少店家会有兴趣支持行货；价格不平，不知道有多少玩家有兴趣购买软件。熟悉游戏的玩家大概完全不知道自己所在的城市中有哪几家店卖的是行货主机和游戏，也根本不知道那些新的游戏会以何等的价格在何时到货，甚至不明白行货与水货除了价格差距以外还有什么区别。至于网络计划，香港将于今年九月开始，届时香港的DREAMCAST玩家将可以免费获得MODEM，同时可以接入世嘉的高速网络享受网络对战。但是大陆呢？一家外资企业想在大陆铺设高速而且是游戏的专用网络恐怕还只能是梦想，除非世嘉在这方面已经同中国电信有了实质性的合作，否则DC在大陆也是毫无竞争能力的——在谈到大陆网络铺设计划时，陈先生言辞闪烁，既不愿肯定也不愿否定这种可能性，希望事情是在向着令人高兴的方向发展着。

在大陆设立网络服务公司、以购买网络服务赠送主机的方法推广DREAMCAST之前，世嘉并没有更好的方法打开大陆市场。其实如果省去必须要在日本注册才能上网这一难关，以不到1500元的价格在大陆推出可直接连入INTERNET的DC，对家庭消费者而言还是有很大吸引力的，当然浏览器必须中文化。至于软件，不要幻想中国大多数用户会花400、500元来养成购买正版游戏的习惯，唯一可行的只有租借，而且一定要建立可以异地租用、归还的网络系统，加上提供部分数量的汉化软件（比如将“莎木”、“樱大战”等汉化），DREAMCAST是可以在中国大陆——尤其是一些沿海发达城市占领一席之地的。

吃了亏，就该吸取教训，以免再次倒霉。总是硬撑老大，不肯放下脸来听听意见，将来的前途还真的不好说——任何事可不都是这样的？

PS2前景光明 仍有一番恶斗

本刊讯(特约记者:王骏生) 买了PS2没有?这已经是目前在大陆玩家中最流行的一句问候语——当然,这是专门针对那些被成为HARDCORE的超级玩家的。对于一般的普通用户,问上一句"看过PS2没有?",才是算切合实际。

PS2刚刚进入大陆市场是曾经爆炒到万元,这完全是意料之中的事。更何况索尼还弄了个莫名其妙的禁止出口令,更令水货商人大赚一笔。不过与大陆的有价有货相比,日本的玩家就更为可怜一点:至少到五月初,PS2还一直是"大大的"供不应求。秋叶原的电器店中,只要挂出"PS2有售"的牌子,不到1个小时存货就会被抢购一空,其疯狂程度远甚去年九月DREAMCAST在美国创纪录发售的时候——对不起,我刚才说了什么?DREAMCAST?那是个什么东东??

日本人的从众心理、对名牌的盲从和对世嘉的失望,使得PS2轻易地就战胜了DC。DC卖了一年半还不如PS2卖两个月,世嘉在日本的失败已成定局——不然也不会有"免费赠送DC主机"的这种不是办法的办法了。

虽然PS2开局甚是顺利,但是其真正水平究竟如何?不少人对此仍然心有疑惑,尤其是看了RR5等一些PS2的游戏之后。而诟病则主要集中在锯齿的问题上。

其实PS2的抗锯齿能力并非不如DC,只是为了在清晰度较低的电视上显示640 X 480的解析度,其专用显卡采用了抽行显示的技术:即第一个1/60帧内显示一幅奇数行的320 X 240图象,下一个1/60则显示一幅偶数行的320 X 240图象。如此一来画面自然闪烁的比较厉害(尤其是一个PIXEL大小的蓝、红、白线条),从而夸大了在电视上产生的锯齿效果。如果配合较高级的100HZ电视(如的索尼100HZES纯平系列),效果就会提高很多,更不用说接驳电脑显示器以后了。

但是电玩始终应当是个平民的玩具,并非人人都能够买得起高级电视机的。不但在中国大陆如此,在欧洲和美国也是如此。PS2显示的问题一旦不能解决,就会大大影响主机在日本以外市场的销售。

比尔正式宣布X-BOX计划之后,美国媒体曾经做过一个有趣的调查,结果一直崇尚自由选择理念的美国人这次表现出了惊人的一致性:大约有超过60%的被调查者宣布将购买X-BOX,选择PS2的不到20%。这显示出了美国游戏主机在本土强大的竞争能力。在美国市场上,PS2首先要遭受DC的强大压力。DREAMCAST在价格上具有无以比拟的优势(更何况还有即将推出的免费赠送计划),网络游戏已步入正规并渐渐开始流行。而这两点都是PS2目前完全做不到的。虽然从游戏的角度来说,PS2的软件潜力很大,但是开发的难度使不少大作的进度受到较大影响,而且已有的游戏不但在质量上很难与较成熟的DC游戏拉开差距,更难以摆脱PS游戏带来的影响,这些都将阻碍PS2在美国发展的脚步。如果PS2因为被DC拖住而没有能够在一年内打下良好的基础,在明年秋天与X-BOX对决时,索尼将面临一个非常不利的窘境。

X-BOX其实就是一个增强了的DREAMCAST,比世嘉更为有利的是,X-BOX的硬件及软件盟友更为强大,而微软的开发系统或许并非是最好、但是目前使用最广泛的。一旦X-BOX得到了来自SQUARE、KONMAI、NAMCO甚至是世嘉的支持,索尼的日子会更不好过。

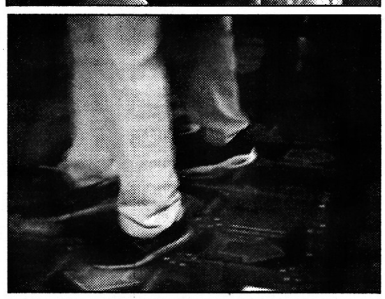
在日本PS2疯狂销售的数字后面,我们也能看出隐忧:平均一台主机只有售出两个游戏,这实在太少了。DC发售时的比例就有1:3,现在则更大了。PS2毕竟是游戏机而不是DVD播放机,未来主机的发展离不开网络和软件。

一舞倾城

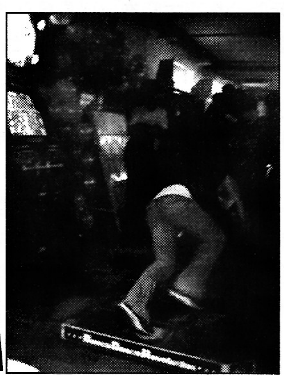


本刊讯(记者;S·P) 本社与北京百事可乐饮料有限公司、世嘉华瀚文化娱乐有限公司共同举行的『首届"美年达—世嘉"北京电玩对抗赛』跳舞机大赛的预赛终于在5月13、14两日在北京崇光百货六层游艺城、万通五层游艺城同时进行,其中13日为男子组比赛,14日则为女子组比赛。

不知是跳舞热潮的渐渐减退还是之前其他单位组织过的难以计算的跳舞机比赛的影响,遗憾的是此次比赛没有造成事先想象的大热的全城轰动效应,但是与赛者精湛的舞艺确实是之前任何比赛所无法比拟的(因为他(她)们有足够的时间苦练"绝世舞艺"啊,呵呵!)。其中令人眼花缭乱的舞步真的是有些匪夷所思的感觉,8只绿脚、9000余万分(一首歌)、244HIT,恐怕这还不是最高的成绩。另外什么花式、混合换人、DOUBLE、背身不看屏幕、隐藏箭头等等各种花里胡哨的模式令在场的观众大开眼界。这只是预赛啊,不知复赛和决赛中还会出现什么更加夸张的情况,老话:拭目以待!!











准备PS2发售 美国SONY重组

本刊讯 为了迎接PS2在美国的发售，SONY美国分公司目前在进行紧张的准备工作。其中一项就是公司的重组，SONY要把一些旗下的松散型的小公司（Spin－offs）集中起来重新纳入公司的正规体制。这些松散型的小公司大多是一些制作组，为SONY制作软件，业务相对独立，但在财务上和其他方面和SONY有千丝万缕的联系。现在SONY剥夺它们的独立性，将所有能发挥的力量都集结起来，统一行动（明明是社会主义大协作精神嘛！）其目的就是要在软件开发上加快步伐，重拳出击。这些制作组中也不乏很多知名的制作组，如989制作室，现在他们的独立领导权已经完全被剥夺，改由SONY美国分公司的总头负全责。SONY美国分公司的总头Shuhei Yoshida现在是身负重任啊。看来SONY这次是叫真了！

白拿DC?! 美国SEGA出新招

本刊讯 美国SEGA日前推出了自己的网络服务业务（ISP），为了吸引客户，特地抛出大礼，希望获得网虫的青睐。这项大礼就是，200美元的免费礼券，恰好就那么寸，是一台DC的价格！不过先别高兴，好象有位哲人说过：世界上从来没有免费午餐的。获得免费礼券也不例外，是需要条件的。而条件就是需要在SEGA的网络公司登记2年的上网服务，而每月的上网费用为＄21.95，换成人民币约180元，无限时。这价码实在有点贵了。SEGA更将在今秋正式启动SEGANET，SEGA希望通过网络功能的普及再推销出400万DC去。和其他游戏机公司的谨慎态度不同，SEGA由于惨败而不得不转移视线，将宝押到了未来的网络游戏上。除了提供网络服务外，SEGA马上就要建立专营网络游戏的分公司了。

PS、PS2之父大放厥词 “SGI无法和SONY在图像高科技领域竞争！”

本刊讯 日前PS、PS2之父，其开发总负责人久多良木健接受采访时坦言SONY将采用PS2上使用的技术（情感合成芯片等）进入图形工作站领域，和老牌大哥SGI竞争。并且大言道“从长期来看，SGI不具备和SONY在高档计算机图形技术领域竞争的技术实力！”好家伙，这真是牛X烘烘啊。SGI可是高档图形工作站的无冕之王啊！其技术实力在业界可是不可小视，多少好莱坞大片中的电脑特效都是在SGI的工作站上生成的啊。但随着PC的能力的提高，高档图像卡的普及，SGI确实越来越受到NT工作站的挑战。但即使这样，NT也只占了市场份额的一小部份。还是有很多效果只能用SGI才做得出来。而SONY一句话就给人家否定了，胆子也是真够大的。没有金刚钻，敢揽瓷器活？且看SONY如何分解吧。

宠 物 天 堂

文／特约撰稿人　王骏生

不知从何时起，连猫狗这种宠物都有电子合成的了。

日本大概是世界上最会制造电子宠物的国家。机器蛋之类的东西就是日本BANDAI率先捣鼓出来的，不过那只是在屏幕上虚拟而已，现在可好，电子宠物从屏幕上跑到现实生活中来了。

前不久在东京开幕的玩具节吸引了包括中国中央电视台在内的国际媒体的目光。要说鬼子的想象力可真的算丰富，除了各种猫狗不算，连水母、虾米甚至臭虫等生物，也能够在电池的驱动下在阁下的鱼缸或壁橱里堂而皇之地游荡。

这可真是宠物天堂。

机器猫狗当然要比真的宠物省心得多。首先是没有卫生问题，这就很讨现代家庭的欢迎：毕竟穿着华丽的衣裳为狗倒排泄物是一桩有点尴尬的麻烦事；其次机器宠物还不会争食，电池不断，生命不绝。主人家绝对不会有宠物与发育中的后代抢食之说。最巧妙的，是极其宠物绝难生病，甚至连跳蚤都不会养的。而且又可爱、又懂事、又听话，简直可以算作是不会说话的模范少年，基本上可以评个市区级的三好学生。。

只是不知道这种没有了这些“麻烦”的东西，还能不能算作是个“动物”，只是不知道这些算不上动物的“宠物”，还能不能给人类带来感情上的慰籍。

人类有很多快乐，都是伴随着痛苦与麻烦，同时而来的。没有了痛苦和麻烦，也就没有了比照而来的快乐，这是显而易见的。更何况，痛苦、麻烦和快乐能够给人带来成长所必须的经验，这又是人类发展所不可或缺的。

不过现在偏偏有那么一些人，生怕“宠物”们生活得过于痛苦，生怕“宠物”们遇到太大麻烦，总说他们是一张白纸，总怕这白纸受到一点儿玷污，连大门都不敢让他们迈出一步，象生产“电子宠物”一般把他们养着。

只可惜这社会并非只是纯红一色，电子宠物们来到这真正的大千世界，很少没有被过于缤纷的色彩打晕的。

而且，这人世间的多少欢乐，电子宠物们也都无缘消受。因为他们根本无法知道，原来生活可以更美的。

生活当然非常美好，这只需要多一点宽容、多一点理解，对于绝大多数没有什么奢望的孩子们来说，只要有正当玩游戏的权利便已经足够。

人，毕竟不是宠物。这该是人的天堂，而不是宠物的。

超 级 一 句 话 新 闻

★世嘉为了给自己的廉价电子狗造势，将与日本航空合作进行机上销售的活动。JAL版的机器狗将有普通版中没有的颜色，当然价格比普通版也要高上不少。

★美国世嘉和Acclaim再次否认了双方存在秘密协议、将由Acclaim代理PS2版世嘉原创游戏的传言。世嘉表示确实有兴趣向其他平台移植一些游戏，比如X－box等，但PS2是绝没有可能的。

★DC版的恋爱游戏"sentimental graffity 2"因为制作人员不断辞职而被迫一再推迟，这个NEC旗下最具代表性的游戏能否在今年夏季准时登场已成为了一个疑问。

★世嘉将于今年夏天推出pc版的怀旧游戏专辑，包括有战斧、兽王传等9款原MD的作品。由于是直接开发的pc版所以画面将略有增强。

★世嘉与东京通信网络、日本PNJ－C公司合作开始的超高速网络试验已经开始。该网络的传送速度将达到1Gbps，是目前家用网络的8千倍。这个实验将是世嘉实现其街机网络计划的最重要的一环。

★世嘉为悉尼奥运会所制作的应景之作Virtua athlete 2000将在7月13日推出，由于infogram已经买断奥运游戏的制作版权，所以世嘉的这个游戏当然是没有奥运头衔的。

★个人电脑的限制级游戏"comic party"将被移植到DC上，目前还不知道DC版的细节情况，但是玩家对世嘉再度在家用主机上移植限制级游戏表示了忧虑。

★为DC开发网络浏览器的ACESS宣布将为DC专门开设一个娱乐网页，提供游戏、卡通等方面的消息。这个网页由于对应许多DREAM PASSPORT的功能，预计将会受到DC玩家的欢迎。

★著名的拉丁歌手Ricky Martin将无缘与世嘉合作。虽然大受欢迎的世嘉沙锤游戏SAMBA De Amigo是典型的南美音乐游戏，但是由于Ricky Martin签约于SONY旗下而只能作罢。

★任天堂的山内社长日前在接受记者采访时表示，未来的游戏是属于便携式游戏机的世界，而任天堂GAME BOY ADVANCED的出现将彻底主宰这个世界。山内认为PS2目前的硬件漏洞太多，将会为索尼带来意想不到的麻烦。山内原本打算在去年退休，但不知为何他现在又准备继续奋斗两年。

★Konami的一些保留游戏将出现在GAME BOY之上。除了已经推出的METAL GEAR之外，DANCE DANCE REVOLUTION和实况世界杯足球赛也将于今年夏天发售。

★美国世嘉近日成立了一个为街机游戏所准备的网站。世嘉街机游戏 的玩家可以从此找到相关游戏的秘技或者介绍，经营者也可以由此向世嘉定购所需要的机台。

★NAMCO令人惊讶地宣布将进军环保回收业务。该公司将与三菱、三井等公司一起合作，成立NAMCO生态科技公司，专门从事塑料制品的回收再利用工作。相信此举将为NAMCO带来很好的社会效益。

★随着iMODE业务(类似国际上开始流行的WAP服务)在日本大行其道，世嘉也准备插手网络电话服务业。而该计划也将依惯例以DC为中心。

★曾在今年游戏开发商会议上与比尔盖茨共同展示X－BOX的微软副总裁RICH THOMPSON于日前辞职，微软表示他的离去将对X－BOX的计划、尤其是日本方面的计划造成一定的影响。RICH据说将担任某网络公司CEO的职务。

★日本第25大软件开发商、依靠移植SNK游戏和"斗神传"出名的玩具商TAKARA最近被KONAMI收购。KONAMI表示是次收购属于战略投资行为，将派遣自己公司的职员担任TAKARA的重要管理职位。

★日本光荣公司表示，由于X－BOX使用的开发环境对KOEI来说具有强大的吸引力，光荣已经在慎重考虑加入X－BOX阵营的问题，最终决定将在做完市场评估之后公布。

★曾经是世嘉亲密拍档的SNK已决定结束与世嘉长达5年的蜜月期。在8月推出最后一个游戏"SNK对CAPCOM"之后，SNK将不再为DC开发游戏。鉴于新主机的开发环境各有不同，SNK倾向于把重点放在X－BOX上。

★世嘉最近发布新闻表示，该公司的新世代主机DREAMCAST在全球的销售量已经突破580万台。世嘉表示这将使公司的全球网络策略更加灵活。

★继依靠GAME BOY来进行服装设计和缝纫以后，另有一家名为UVG的公司宣布将推出可通过GAME BOY来接收广播节目的外设。除了聆听收音节目之外，玩家还可以通过这个外设得到一些附加功能。

★世嘉在上海国际音像产品展览会上出展的模拟鱼缸"FISH LIFE"将正式推出。预订硬件售价为49万8千日元(合4万元人民币)，而每份软件的售价则是1万9千8百日元（合1千6百元人民币)，看来日本人的钱还真是好赚。

★被派金宫公司接手后的SNK面貌大变。最近该公司宣布将改变经营方针，不再把市场锁定在SNK FANS上，而将针对一般玩家设计一些有趣而简单的游戏。SNK希望此举能够挽救NEO GEO POCKET目前不振的市场。

★虽然一直是低调的传说中的主机，但是SEGA对于任天堂海豚将采取的控制手柄仍非常重视。世嘉高层认为DC可以开发出接近PS2甚至X－BOX的好游戏，但是海豚的手柄上将设置拥有网络IP通话专利的话筒和麦克风，这将直接构成对DREAMCAST网络游戏市场的威胁。

★规模不大的大阪电玩展没有能够得到业界的广泛青睐，除了世嘉自己在独立支撑以外，索尼和任天堂都缺席了这次展览会。以大阪为大本营的任天堂的缺席尤其令人感到惊讶。

★欧盟的欧洲委员会宣布将对任天堂欧洲分公司以及旗下的7家代理零售商进行调查，以证实对他们涉嫌垄断行为的指控。任天堂表示垄断行为绝无此事，他们将与欧洲委员会积极配合以查清真相。

★世嘉计划在全世界推行免费赠送dreamcast主机的行动，世嘉的控股公司CSK正在考虑在日本和亚洲采取相同策略的可能性。根据世嘉在北美的方案，只要选择世嘉作为自己的网络服务商，并签订为期两年的合同，用户就可以无偿获赠一台DREAMCAST主机，而已有主机的用户则可以选择得到200美元的世嘉商品购买券。

★CAPCOM于日前宣布将把从前发售的DC游戏重新包装，加入网络对战功能后重新发售。CAPCOM计划首先推出的游戏将是“超钢战纪”和“少年街霸3”，DC用户可通过高速KDD对战网直接在网络上对决。

★任天堂宣布GAME BOY COLOR版的“樱花大战GB－激！花组人队”将于7月28日推出。该游戏不但可以与DC互动，也可与早先推出的“樱花大战”计步器互动。

★一年一度的电玩盛会——美国电子娱乐展览（简称E3）将于5月11日至13日在洛杉矶开幕。包括SQUARE的“THE BOUNCER”等各机种的超级巨作均将在会场上亮相。**本刊下期将有详细的报告内容。**

★一个类似去年“美丽莎”的电子邮件病毒“爱虫”于5月初袭击全球。这个病毒程序的设计者虽然只有初级水平，但是“爱虫”却攻击了包括美国中央情报局和微软在内的各国重要政府机关与公司。由于中国正逢五一节长休所以未受到严重的影响，但据悉中国育碧等与国外联系密切的国内游戏软件开发商仍受到了不同程度的袭击。

★日本世嘉和ISAO网络公司于6月推出了为DREAMCAST准备的信用卡“ISAO卡”。该卡的作用主要是为了便于DC用户进行网上购物及消费。

★KONAMI公司预备在今年的E3展上推出PC版的“METAL GEAR”，据悉除了画面上的提升之外，KONAMI还为电脑游戏玩家预备了一个“特别新惊喜”。**详情请注意本刊下期相关报道。**

★法国育碧公司的规模进一步扩大，又有两家开发商被归入该公司旗下。SINISTER GAMES和GROLIER INTERACTIVE U.K.的加入无疑将再度加强Ubi的竞争能力。

★INTERACT ACCESSORIES宣布将推出无线遥控的PS2专用手柄，售价为20美元的该手柄预计将于今年九月PS2美版正式发售时一并推出。鉴于PS2的DVD播放机能，该无线手柄显然将极大地方便那些购买PS2以观赏DVD影片的用户。

★ELECTRONIC ARTS和WESTWOOD日前共同宣布著名的即时战略游戏“R.A.2”将于年内推出，对应WIN95和WIN98操作系统，WIN2000的用户看来似乎无福消受了。

★索尼日前否认了已销售200万台PS2主机的消息，索尼称实际的销售量为140万台（截至三月底），同期的PS2专用软件销售量是290万份，平均每个PS2用户仅购买了2份软件，说明日本仍有不少用户将PS2作为廉价的DVD播放器购买。由于PS2的热销是建立在亏本销售基础上的，索尼在本财政年度将面临较大程度的营收危机，今年第一季度的业绩报告显示，索尼因PS2主机的原因而造成了高达3亿多美元的亏损。

★继发现首批PS2主机可观看全球各区域DVD影片的缺陷之后，日本的部分玩家又发现了可以利用日版PS2避开区域码检测、从而玩到其他国家版本PS游戏的方式。索尼目前对此消息没有回应。

★任天堂日前与电视台的牛奶制作教育节目签约，将自己的王牌角色“POKEMON”（口袋妖怪）放置在该节目的广告中。牛奶制造商希望借助“POKEMON”在广大儿童中的魅力来扩大自己牛奶的销量。

★LUCASARTS日前宣布他们“猴岛”系列的第四集“逃脱猴岛”将与今年秋季发售。该作品将会是一个全3D的冒险游戏。

★NVIDIA于近日宣布推出他们的新显卡：GEFORCE2 GTS，该强力显卡将于几周内进入个人电脑市场。

★美国爱荷华州立科技大学的精神学教授CRAIG ANDERSON和列尼怀利大学的KAREN DILL教授经过长期研究发现，暴力游戏将对玩家的精神产生影响，使他们具有更多的侵略性的倾向、感觉和行为。

★VERANT INTERACTIVE的网络关系经理GORDON·WRINN日前表示，一个以攻击网络游戏EVERQUEST的宏病毒正在悄悄流行，他建议玩家最好先下载一个补丁来避免该病毒的发作。这是目前已知的第一个攻击网络游戏的病毒。

★美国世嘉日前宣布了一项提升令，包括PETER MOORE在内的三位高级管理人员得到了提升。其中PETER MOORE被提升为美国世嘉的总裁和首席执行官，而原首席执行官兼副总裁毛家敏郎则将

回到日本负责 DC 的全球销售。

★据日本杂志的消息，微软计划通过 KONAMI 在 PS2 上推出其即时策略游戏“帝国时代”。但是鉴于微软目前与索尼的竞争地位这似乎不可能是事实，相反得到证实的消息则称 KONAMI 代理的 DC 版“AOE2”将会很快推出，至少将在 E3 上展出。。

★据日本媒体的消息，索尼在新生产的 PS2 用 8 兆位记录卡里加入了特别的密码，用以阻止用户以拷贝 1.00 版 DVD 驱动程序的方式来播放所有区域码的 DVD 影片。原有的驱动程序因为有避开区域码检测的缺陷而遭到了美国八大影片公司的抗议，索尼很快地以新版本驱动程序来免费替换的方法加以解决，但迄今为止在已有的 140 万个日本的 PS2 用户之中，只有区区 300 余名用户作了调换。

★据来自微软内部的消息，为加强 X－BOX 的竞争能力，比尔·盖茨曾于去年与 SQUARE 公司秘密谈判，计划以一亿美元的代价购买 SQUARE 的经营权。虽然收购计划最终破弃，但是 SQUARE 表示将会在软件方面对微软有所支持。同时，微软也曾就与 DREAMCAST 的兼容性问题与 SEGA 做过谈判，同样没有获得成功，但世嘉也答应将会以软件支持 X－BOX。

六月新作新品预定发售情况表

PLAY STATION & PLAY STATION 2

中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
海底大战争	マル安シリーズ④海底大战争	PS	XING	STG	1980 日元	6月1日
F1 2000	F1 2000	PS	EA SQUARE	RAC	5800 日元	6月1日
神铃物语	铃ものがたり	PS	CAPCOM	RPG	4800 日元	6月1日
劲舞革新版·第三混音版	Dance Dance Revolution 3rd MIX	PS	KONAMI	SLG	开放价格	6月1日
译名无法确定	ACONCAGUA（アコンカグア）	PS	SCEJ	AVG	6800 日元	6月1日
黑十三	ベストプライス黑の十三	PS	TONKIN HOUSE	AVG	2500 日元	6月1日
魔法使者	ルングルング オズの魔法使い～Another World～	PS	EFFECT	AVG	3000 日元	6月15日
四季钓巴斯	四季おりぉりのバス钓り	PS	VISIT	SPG	1980 日元	6月15日
金太郎	サラリーマン金太郎 The Game	PS	BANDAI	AVG	3800 日元	6月15日
译名无法确定	スラップハッピーリズムバスターズ	PS	ASCII	ACT	4800 日元	6月22日
心理游戏 7	ザ·心理ゲーム 7	PS	VISIT	ETC	1500 日元	6月22日
J 联盟 实况胜利十一人 2000	J リーグ实况ウイニングイレブン 2000	PS	KONAMI	SPG	开放价格	6月22日
必杀弹子机厅 9	必杀パチンコステーション 9 牛若とレミ	PS	SUNSOFT	SLG	4900、振动	6月22日
暑假少年	ぼくのなつやすみ	PS	SCEJ	AVG	5800 日元	6月22日
太空战斗机 G	G ダライアス（TAITO 2000 シリーズ）	PS	TAITO	STG	2000 日元	6月22日
译名无法确定	プチカラット（TAITO 2000 シリーズ）	PS	TAITO	PUZ	2000 日元	6月22日
合成 RPG	ブレンド×ブランド〈おでかけ合成RPG〉	PS	TONKIN HOUSE	RPG	5800、PDA	6月22日
欢乐海难船	ハッピイサルベージ	PS	MEDIA WORKS	AVG	5800 日元	6月22日
小王国	小さな王国エルトリア	PS	KSS	SLG	4800 日元	6月29日
前辈之门	エルダーゲート	PS	KONAMI	RPG	开放价格	6月29日
译名无法确定	ビシバシスペシャル 3～ステップチャンプ～	PS	KONAMI	ETC	振动、跳舞毯	6月29日
武堂	Wu－Tang（ウータン）	PS	SUCCESS	FTG	4800、振动	6月29日
方块 3	SuperLite 1500 シリーズ おえかきパズル 3	PS	SUCCESS	PUZ	1500 日元	6月29日
数独 3	SuperLite 1500 シリーズ 数独 3	PS	SUCCESS	PUZ	1500 日元	6月29日
我的热血冒险王！！	必杀パチンコステーション now4·俺の热血冒险王だ!!	PS	SUNSOFT	SLG	2800 日元	6月29日
闪电王者	ブラスターマスター	PS	SUNSOFT	STG	5800 日元	6月29日
钻机先生	ミスタードリラー	PS	NAMCO	PUZ	4800 日元	6月29日
蛋	Major Wave 1500 シリーズ EGG	PS	HAMSTER	SLG	1500 日元	6月29日
秋千	Major Wave 1500 シリーズ SWING	PS	HAMSTER	PUZ	1500 日元	6月29日
怪兽之王～晓之贤者们～	Major Wave 1500 シリーズ マスター オブ モンスターズ～晓の贤者达～	PS	HAMSTER	SLG	1500 日元	6月29日
网球	Major Wave 1500 シリーズ ラブ ゲームわいわいテニス	PS	HAMSTER	SPG	1500 日元	6月29日
吉兰的野望 攻略指令书	机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱 攻略指令书	PS	BANDAI	ETC	2800 日元	6月29日
译名无法确定	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!～气持ちセンセーション～	PS	PANDORA BOX	AVG	1980 日元	6月29日
作曲	作曲するんだもんダンスリミックス编	PS	WING	ETC	3200 日元	6月29日
柏青哥 2	パチってちょんまげ 2～京乐公认·タヌ吉 2000&ジャンクルP～	PS	ハックベリー	SLG	5200 日元	6月上旬
日本职业麻雀联盟公认 传统职业麻雀～真·彻万 廉价版	日本プロ麻雀联盟公认 传统プロ麻雀～真·彻万 廉价版	PS	NAXAT	TAB	2800 日元	6月下旬
袖珍数码怪兽世界	ポケットデジモンワールド	PS	BANDAI	RPG	2800 日元	6月下旬
译名无法确定	ケータイ エディ	PS	インクリメントP	ETC	5800 日元	6月
多姿多彩	カラフルロジック	PS	ALTRON	PUZ	1800 日元	6月
都市亡命徒～商业编～	CITY BRAVO!～ビジネス编～	PS	ALTRON	SLG	2800 日元	6月
双鹰	Value 1500 ダブルイーグル	PS	SUNSOFT	SPG	1500 日元	6月
MACROSS PLUS 游戏版	マクロスプラスゲームエディション	PS	TAKARA	ACT	6800、振动	6月
里技麻雀	里技麻雀～これって天和ってやつかい～	PS	SPIKE	AVD	4800 日元	6月
火炎摔角联盟 G（廉价版）	ファイヤープロレスリング G（廉价版）	PS	SPIKE	SPG	2800 日元	6月
弹子机厅！精选	パーラー!プロ·ジュニアコレクション	PS	日本TELENET	SLG	3200 日元	6月
译名无法确定	PARTS'DIK	PS	BANPRESTO	ACT	5800 日元	6月
大江户风水因果律 花火 2	大江户风水因果律 花火 2	PS	魔法	TAB	5800 日元	6月
巴斯杀手	キラーバス	PS	魔法 东京	SPG	5800 日元	6月
柏青嫂帝王 6	パチスロ帝王 6～カンフーレディ BANGBANG プレリュ?ド 2～	PS	MEDIA	SLG	5800、PDA	6月
建设重机喧哗战斗 金刚!!	建设重机喧哗バトルぶちギレ金刚!!	PS2	ARTDINK	ACT	6800 日元	6月1日
实况力量满贯职业棒球 7	实况パワフルプロ野球 7	PS2	KONAMI	SPG	开放价格	6月15日
街头麻将 麻神 2	ストリート麻雀トランス 麻神 2	PS2	SUNSOFT	TAB	5800 日元	6月15日
实况世界足球 2000	实况 WORLD SOCCER 2000	PS2	KONAMI	SPG	开放价格	6月22日
狂野赛车	WILD WILD RACING	PS2	IMAGINEER	RAC		6月
郑问之三国志	郑问之三国志	PS2	GAME ARTS	SLG		6月
洛克人 超级舞台	ロックンメガステージ	PS2	JALECO	ETC	8800 日元	6月

★小岛秀夫日前确认了 PS2 版“METAL GEAR2”已在开发中的消息，他同时表示该游戏会在本次 E3 展览上做演示。但同时也有消息称 PS2 版的“METAL GEAR”将不准备使用 3D 的人物构成。

★以制作 F1 游戏闻名的索尼麾下开发商 PSYGNOSIS 日前关闭了他们在美国的市场与公关部。在此之前该部门推出了最后一个美版 PS 游戏“METAL FATIGUE”。目前 PSYGNOSIS 将于伦敦本部致力于 PS2 游戏的开发工作。

★索尼日前授权日本外务省允许出口 PS2 产品及配件。现在相关的产品可自由出口到所有国家。在此之前，索尼曾要求外务省颁布特别法令，禁止任何人经营 PS2 的出口业务，携带 2 台以上 PS2 出境都被视为非法。

★KONAMI 在家用游戏软件业取得丰厚收益之后，又将扩展公司营业版图——进军柏青哥行业。目前该公司已经向游技机业界的商会“日电协”申请入会，以取得生产派柏青哥器的资格。

★WARP 最近在网络上搞出另类的倒数计时，吸引了不少媒体的注意，但倒数结束却仍保持神秘姿态，不知葫芦里埋的什么药。据说开始对 PS2 感起兴趣的饭野贤治将把 WARP 更名为“超级 WARP”，将开始致力于网络游戏和 DVD 游戏的开发工作。

★CAPCOM 的著名制作人三上真司最近在接受记者采访时公开抱怨 PS2 的开发环境，他表示相比之下开发 DC 游戏要比开发 PS2 游戏容易多了。CAPCOM 的 PS2 软件“鬼武者”成本急剧上升、“恐龙危机 2”从 PS2 版改回 PS 版，都是因为开发困难而造成的。

★索尼近日宣布将推出便携式的 PS 主机“PLAYSTATION DASH”，该主机预计售价 5 万日元，将于今年夏天正式发售。

★据未经确认的消息，世嘉有意与微软一起开发一个大型网络 RPG 游戏。该游戏将会在明年秋天同时推出 PC 版、DC 版和 X－BOX 版，对应键盘及麦克风。

★有同样未经正式的消息称 KONAMI 的名作 METAL GEAR SOLID 2 仍有可能出现在 DC 上，关键要看美版 DC 今年所打下的江山是否牢固。除了 DC 的销量以外，开发上的便利据说也是 KONAMI 考虑 DREAMCAST 主机的一个重要方面。

★SUQARE 的名作将在今年秋天开始网络多用户的测试工作，据称该游戏除了对应网络之外，还对应 5.1 声道输出。这将会是历史上第一个在家用主机中对应 5.1 声道环绕立体声的游戏。

★索尼电脑娱乐公司(SCEI)的社长久多良木在五月八日召开的临时董事会中被推选为索尼的新董事，他将以董事会中正式成员的身份参加索尼的经营。索尼的公关部门表示，索尼集团的企业基础，今后将进一步扩展到娱乐市场上。

★久拖未决而几起波澜的劳拉人选一事终于有了眉目，Eidos 和派拉蒙(Paramount)电影公司已经选定刚刚获得奥斯卡奖的安吉丽娜·朱丽(Angelina Jolie)，她因为在《移魂女郎》(GirlInterrupted)中的表演获得了最佳女配角。看来 Eidos 还是想要明星效应啊！

以上一句话新闻为特约记者王骏生友情提供，特此致谢！

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
	高尔夫使用攻略包(3)	ゴルフしようよ攻略パック(3)	DC	BOTOM UP	SPG	振动、通信	6月1日
	由美·静香·史绪	ぼけかの～由美·静香·史绪～	DC	DATAM POLYSTAR	SLG	必须VM	6月8日
	首都高赛车2	首都高バトル2	DC	元气	RAC	振动、通信	6月22日
	动画明星	アニマスター	DC	アキ	RPG	VM、振动	6月29日
	罗德岛战记·邪神降临	RECORD OF LODOSS WAR～ロードス岛战记 邪神降临～	DC	角川书店/ESP	RPG	6800、VGA	6月29日
	街头霸王3·第三次打击	STREET FIGHTER 3·3rd STRIKE	DC	CAPCOM	FTG	振动、通信	6月29日
	帝国之鹰·零战斗士	インペリアルの鹰 FIGHTER OF ZERO	DC	グローバルA	STG	振动、通信	6月29日
	译名无法确定	ねっと DE ぱら	DC	TAKUYO	TAB	通信、键盘	6月29日
	室友～佐藤由香～	ルームメイトノベル～佐藤由香～	DC	DATAM POLYSTAR	AVG	振动、VGA	6月29日
	钻机先生	ミスタードリラー	DC	NAMCO	ACT	振动、通信	6月29日
	人生游戏DC版	人生ゲーム for Dreamcast	DC	TAKARA	TAB	5800日元	6月
	世界足球～参加者募集！～	www.サッカー～参加者募集！～	DC	HAPPY?	SLG	5800日元	6月
	译名无法确定	リボルト	DC	ACCLAIM JAPAN	RAC		6月
其	梦眼	DREAM EYE	DC	SEGA	外设	通信镜头	6月
	马里奥艺术家·多边形工作室	マリオアーティストポリゴンスタジオ	64DD	NINTENDO	不明	专用磁碟	6月
	波永的迷宫2	ポヨンのダンジョンルーム2	GB	HUDSON	RPG	3980日元	6月2日
	御金鱼物语	ごきんぎょ物语	GB	CULTURE BRAIN	不明	3980、卡带	6月9日
	译名无法确定	ハンターX ハンター～ハンターの系谱～	GB	KONAMI	不明	4500日元	6月15日
它	钻机先生	ミスタードリラー	GB	NAMCO	ACT	GBC专用	6月29日
	穆明的大冒险	ムーミンの大冒险	GB	SUN SOFT	不明	GBC专用	6月30日
	迷宫战士	DUNGEON CYBER	GB	J WING	不明	4800日元	6月30日
	井出洋介的麻将教室GB	井出洋介の麻雀教室GB	GB	ARTHENA	不明	3800日元	6月下旬
	汉字小子2	汉字BOY2	GB	J WING	不明	4800日元	6月
	华兰虎龙学园～花牌·麻将～	华兰虎龙学园～花札·麻雀～	GB	J WING	TAB	GBC专用	6月
	爆走！彩绘卡车传说GB特别版	爆走！デコトラ传说GB SPECIAL 男度胸の天下统一	GB	KID	RAC	GBC专用	6月
	合金弹头3	METAL SLUG 3	NG	SNK	STG	32000、卡带	6月
	新巴克拉牌	ネオ·バカラ	NGP	SNK	不明	卡带、无线	6月22日
	皇家骑士团外传～赛诺比亚的皇子～	传说のオウガバトル外传～ゼノビアの皇子～	NGP	SNK	S·RPG	3800日元	6月22日
	皇家骑士团外传 限定盒(圣诞蓝NGP同捆)	传说のオウガバトル外传 限定BOX(NGP クリスタルブルー同捆)	NGP	SNK	S·RPG	10000日元	6月22日
	译名无法确定	ガンバレねおぽけくん(假题)	NGP	SNK	不明	卡带	6月
	彩虹岛	レインボーアイランド～パティーズ☆パーティ～	WS	MEGA HOUSE	不明	4200日元	6月29日
	译名无法确定	ハンターX ハンター～意思を继ぐ者～	WS	BANDAI	不明	3800、卡带	6月上旬
	火炎摔角联盟WS版	ファイヤープロレスリング for WonderSwan	WS	加贺TECH	FTG	3980、卡带	6月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计时间为5月10日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

街霸Ⅲ 3RD

角色增加 系统完善

嘉富康的大部分街机游戏已移植到DC上。由于该公司利用DC的网络机能轰轰烈烈地搞了一场“在线格斗”，本作的注目度较之以往又提高了不少（前两部网络对战是“漫对嘉2”和“力石2”）。图片是DC版，虽是黑白，但仍可看出原街机版的用色是多么丰富。

DC 厂商：嘉富康 类型：FTG 发售日：6月29日振动对应！

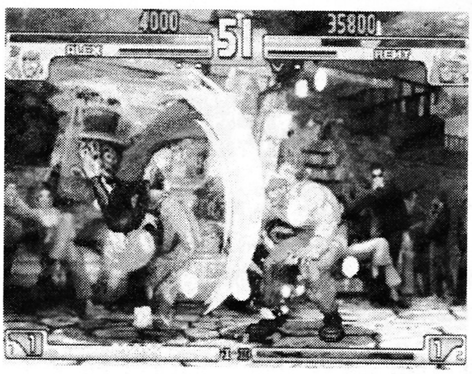
“霸Ⅲ”系列最高兴奋与感动



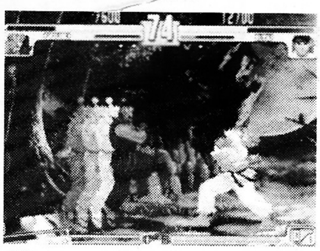
本作总计19名街头霸王，右图即是5名新角色：●REMY是一名从头型到着装皆酷似八神庵的家伙，内心只为复仇而跳动，乃蓄力系高手。●以华丽腿技见长的春丽大姐，是伴随嘉富康格斗成长的“女英雄”，本作她的新超杀“天星乱华”不但对空有奇效，而且无敌时间特长。●身着30年代美国芝加哥黑社会专用服装的谜样人物Q，以突进系必杀技见长，不知是机器还是人。●非常可爱的“超硬派少女”まこと真真（MAKOTO），战斗的目的是为了重振名门道场“龙胆馆”的雄风，是个空手道专家。●白色杀戮机器人，代号12，乃前作柔软超人“ネクロ”的改良型产品。

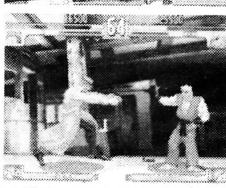
不得不提到日本那些潜伏着的街霸猛者，他们总算可以利用电话线来上网与对手进行战斗，至于对战方式，网站可以根据每个人的RANK来自动配对或安排指定的人进行战斗。玩家不妨好好理解格斗系统并练习，然后上网挑战他人。

本系列在画面上秉承着前作一贯的细腻，角色被攻击时的痛苦状被描绘得极为有型，效果音亦出色。而格斗系统则可说是空前的完备，新增画面下方“GRADE CHAGE”槽（这个槽的数量愈多则放EX必杀时的威力愈大）和防御崩坏技，当然保留了挑拨、EX必杀、BLOCKING以及对玩家格斗水平进行评价的“老传统”。

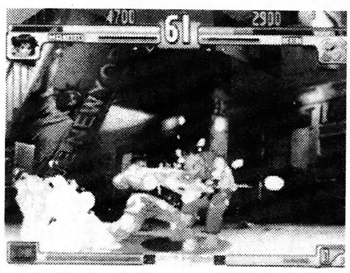


↑REMY长相像八神，招式像盖尔？





←挑拨动作各有隐藏的特效！



←肯被MAKOTO狠狠地给了一拳。





■DC应配“逐行扫”彩电，将VGA进行到底。

责编天师

■反光和轮毂

应部分爱好者要求，本期特公开两幅“首都高2”最新画面。除去反光之外，值得肯定的是高解像度下对金属轮毂的物理运算。POWERED BY PowerVR2!

●在闯家里面的那一段“想说爱你不容易”及龙哥给“索尼至上派”的一大段话，读后真叫爽！…龙骑士去年发售，今年5月才出攻略，我都玩穿80遍了…（黑龙江省大庆市某游戏店BOSS、应聘者 李敏非）/“大势”有接班人了？（笑）龙哥尽爱倡导专有名词。请看一看“龙骑士”的纯对白言情攻略。

EA FIFA 足球

究极足球 还属电艺

闻名全球的 EA 公司，以体育游戏见长，而尤精于足球运动，客观地说其 FIFA 系列的拥护者还是非常之多的，特别是在 16 位机时代以及 PC 上，可谓“足球还是 EA 的好”。事实上 EA 的足球有其特点。不信？请看下面的介绍。

PS2 | 厂商:EA SQUARE | 类型:SPG | 发售日:2000 年 5 月 25 日

PS2 上的第一款足球游戏不是别的，正是 FIFA



↑PS2 的画面就是厉害！



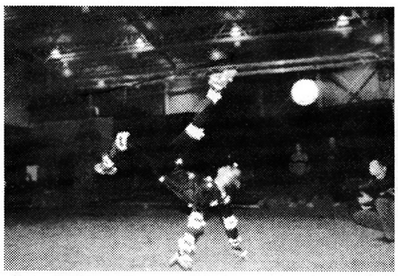
责编天师

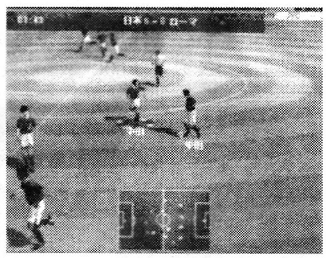
EA 之所以在玩家中的公信度高，是由于 FIFA(国际足联)与 JFA(日本足协)都承认他的作品。在 EA 出品的“FIFA”最新版也就是本 PS2 版中，新要素充实！

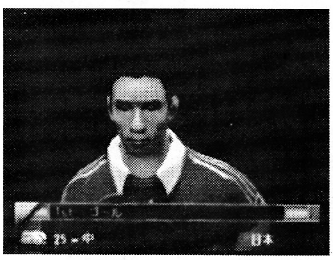
■实名制 + 能力值：同追求真实的其他足球游戏一样，本作有授权在手，队员也完全实名制，且各自的 PERFORMENCE 都不一样。除此之外，本作同系列前作一样拥有欧洲各国的联赛，再加上 FIFA 系列必备的“世界杯模式”，一定能让玩家重温世界足坛的盛况。

MOTION CAPTURE(动作捕捉)：真实再现精彩一幕

本作的一个小话题是采用了日本球星中田英寿作为动作捕捉的“代言人”(请见右图)，这位现效力于意甲罗马俱乐部的天才是个偶像型角色，其带球、过人、角球、倒挂金钩漂亮动作也许会为本作增色不少喔！







←中田选手不愧是日本足球界的第一明星，动作很标准。

由于是硬件功能强大无比的 PS2，图像上每一个选手所用的 POLYGON 数较 FIFA99 要多出 20 倍，队员的头、肩、手、足的动作非常细致润滑，而观众、场外大旗、玩家当前控制的选手等，皆完全再现！光源效果更是 PS2 独有！！

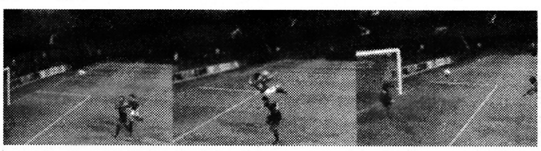


FIFA 特色：模式丰富，REPLAY 迅速，即时设定，操作复杂



●编辑机能

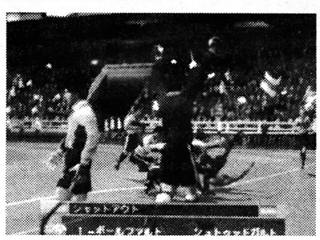
意欲让玩家在场外获得乐趣。在此可随意设定球员的“面子”。



←只要是精彩射门动作，无论进与否，一律给予 REPLAY。



→游戏里面有裁判。



→比赛时有昼夜变化。

没有阿迪达斯(ADIDAS)广告牌的足球游戏一定不是好足球游戏。本作就有。

游戏模式上，分①世界杯。②23 岁以下 16 国战。③意、西、英、德各国国内联赛。④PK 战。⑤友谊赛。

●山不在高，有 PS2 则名，水不在深，有 DC 则灵。斯是陋室，唯吾 GB 馨。(安徽蚌埠宏业一村 张东宇)

●谢谢！请一定让我在电软上留个名吧！不回答问题也行！(湖南张家界 自称“电软至上派”的向导(号称中田英寿))

DDR 3RD

引爆机厅是科乐美

通过观察，国内的DDR热潮虽属“意犹未尽”，但热度已从最初的核心玩家“长时间现场表演”过渡到目前的一般层玩家“偶尔一试身手”。这说明，原装走私机虽然便宜但仍未在国内普及，更新换代慢则更是令玩家无言以对。

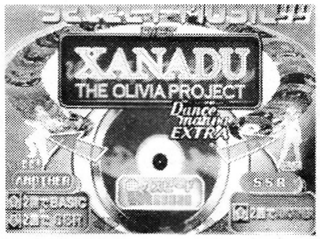
PS	厂商：科乐美	类型：跳舞
	发售日：2000年5月18日	

玩法新！舞曲新！DANCE GAME最新作登场PS

时下机厅中的人气作品、“DDR劲舞革命”系列最新作——“3RD MIX”，终于轮到移植PS。当然，“4TH MIX”也已经预定在机厅中登场了，不过，在PS版的“3”中可是能够听到尚未面世的街机版“4”中的不少曲子哦！

移植到家中的游戏，在玩法（即游戏性）上不会有什么太新鲜的东西，但是厂家还是想方设法地强化移植附加值。这次科乐美不但用足了POCKET STATION的通信机能，更在游戏中增加了一个减肥模式，非常有趣。

在舞曲的编排上，除了3代的原创曲目如“DROP THE BOMB”、“CUTIE CHASER”、“AFTER THE GAME OF LOVE”等之外，也收录了前两部作品的“MAKE IT BETTER”、“PARANOIA”、“KEEP ON MOVIN'”、“LOVE IS FEELIN'”等热门曲目，只要在游戏中满足一定条件即可获准使用。



SSR MODE

←特定条件满足后增加SSR MODE，难度特别高。



↑而在DISC交换模式下，你就可以随意选择对应舞曲。

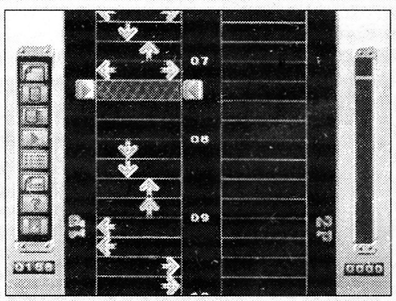


DISC CHANGE MODE

→包含『附加碟』在内，DDR一共有4个TITLE。

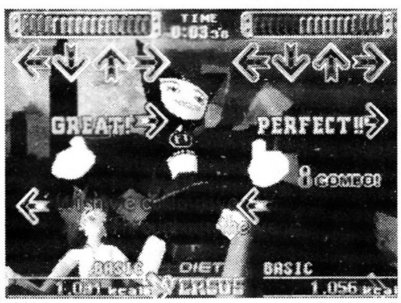
责编天师

■用PDA交换数据



在这里，将可以对曲子进行任意编辑，形成原创舞步。接下来就可将数据存成一个邮件（MAIL），保存在PDA中，这可以很方便地和朋友交流。

欲减肥者请观察热量消耗值



●在减肥模式中，可于画面下方看到消耗的热量积累值。显而易见的是，舞曲愈难则消耗热量愈多。以此来代替通常的分数。

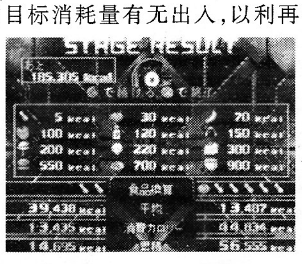
在减肥模式下，应遵循以下几个步骤。①设定自己真实的体重，怕羞的话可用★遮住体重。②设定运动的难度并选择曲目，在这里，难易度以STEP的速度来表示。③跳起来吧！每踩一下踏板，便会消耗一小点热量哦！快节奏舞曲耗热值就高。④一曲舞毕，你所耗费的卡路里平均值结果发表，看离你的目标消耗量有无出入，以利再战。



←在输入体重后，可以进行消费的卡路里和游戏时间的设定。



←在减肥模式中，可以看到舞步并不是特别复杂，这与街机不同哦！



←在结果发表画面上可以看到许多食品，代表不同的热量单位。

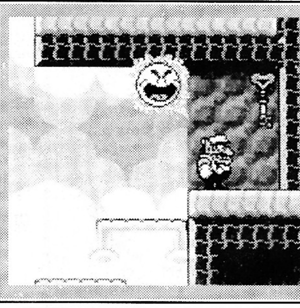
●南京医科大学九七级十班 杨征，以较为刁钻的洞察力指出了一些索尼捧场客多次应用“偷梁换柱”、“李代桃僵”、“混淆视听”、“自相矛盾”、“强差人意”等文字游戏来行文是不可取的。/天语：要对名牌学生哥说几点。一、X箱是纯游戏机。二、南方周末的高人们说微软是当之无愧的竞争胜利者。三、对个人观点，不必针锋相对，你的文章虽妙但战术失当。四、“而真正最乐观的预测应是——索尼在一败涂地之后徒劳地抛出PS3来接招”，你这话也可解释为文字游戏。五、支持X箱的软件商主要还应在欧美。历史会选择谁永远是群众说了算。好啦，看微软的POWER吧！

瓦里奥世界3·不思议的八音盒

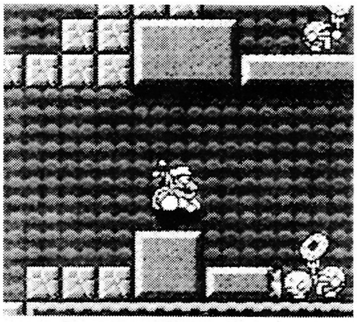
形态多多 宝物多多

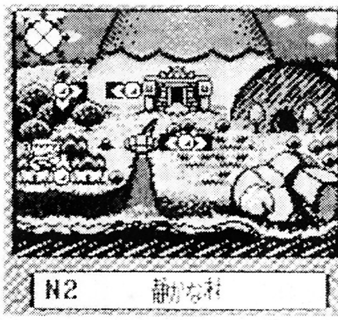
游戏中的宝物共计100种。宝物的效果五花八门，甚至有增加瓦里奥的动作类型以及改变舞台构造的神奇道具。此外，在冒险途中，会有高尔夫迷你游戏登场。欲前往某些场所，需先通过这个迷你游戏的考验。

GBC　厂商:NINTENDO　类型:ACT　发售日:2000.4.27



变成隐形人，变成蝙蝠，变成……利用变身的大冒险又开始了！



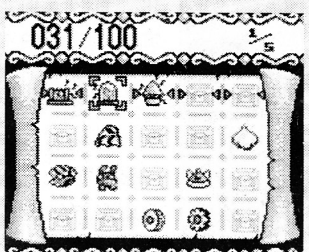


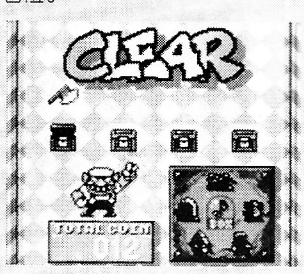
瓦里奥乘飞机旅行，但是引擎突然出现了故障，飞机被迫降落在了森林里。眼尖的瓦里奥在森林中发现了神秘的八音盒（**オルゴール**）。但是随着音乐的响起，自己竟被吸入了八音盒内。在这个神秘的世界中，封印着八音盒之神和他的声音。如果能将封印解开，不仅可以逃出八音盒，还能得到八音盒之神的贵重礼物。倘若想要逃出八音盒，就需要从分布在各舞台的4个宝箱内找出5个八音盒。换句话说就是要活用瓦里奥的敏捷身手，收集钥匙，开启宝箱，找出5个神奇八音盒。

亲切系统满载！

游戏有日夜之分。就算是在同样的舞台中，随着时间的不同，出现的敌人和舞台的构造也会发生变化。虽然宝箱的位置好象不会改变，但整个舞台的气氛截然不同，仿佛是另一个世界。

附带提一句，游戏是可以随时进行存储的，并能在特定画面查看操作方法。如果遇到迷路或不知去向的情况，大家不妨到地图一开始的神殿，获得提示，继续冒险。



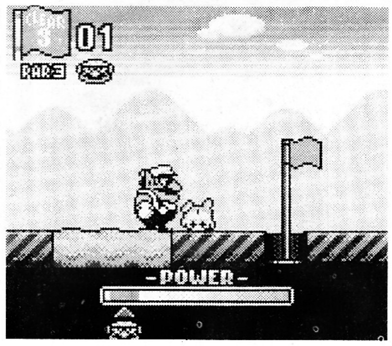


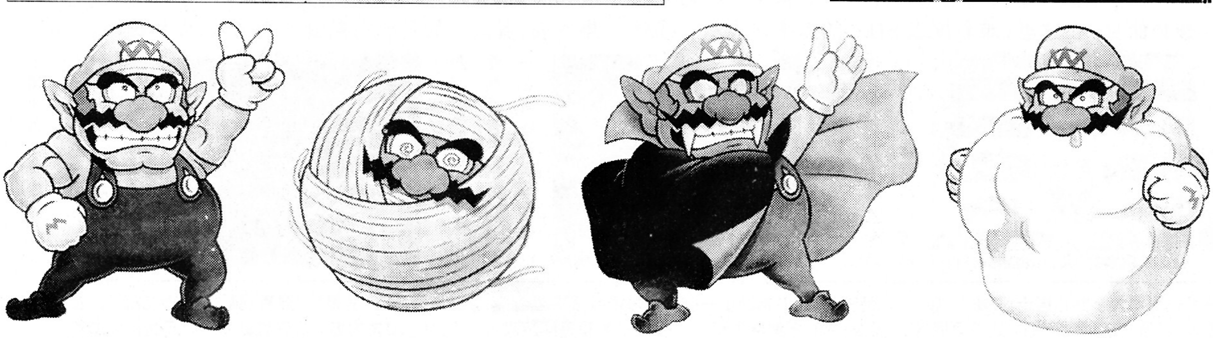
▲左上图片为宝物的一览表，努力集齐100个宝物吧！

巧妙的利用“死亡状态”

想要找寻藏匿在舞台内的宝物，当然就要仔细地探索整个舞台，但是并非每个场所都能畅行无阻。此时该怎么办呢？方法就是，故意接受敌人攻击或自入陷阱。在瓦里奥面临窘境时，不妨尝尝敌人的攻击有何益处吧！

瓦里奥在受到攻击时不会根本死翘翘，但可能会产生麻痹或结冰等各种反应。对瓦里奥而言，某些反应可能是非常有利的。在特殊场所，只要活用这些异常状态，就能畅行于平常无法通行的场所。



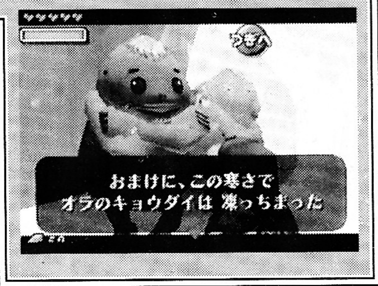


塞尔达传说
～姆吉拉的假面～

另类世界 神奇面具

解谜、冒险、战斗，充满了神秘色彩的奇妙世界再次登场！！为了找回自己的爱马，林克来到了异世界海拉尔，追踪戴奇怪面具的神秘人物。新导入的时间系统令冒险内容更为丰富，玩家必须注意一天的时间变化，触发事件推进情节。

N64 厂商：NINTENDO　类型：A・RPG
发售日：2000.4.27

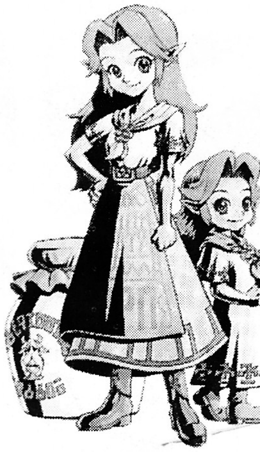


全新的事件、全新的系统，塞尔达的续作已经登场！



史塔基德

史塔基德于前作“萨尔达传说・时之笛”中也曾登场。而这次的冒险与他及他所配戴着的面具有很深的关系。虽是怪物，但是史塔基德能够与人类的小孩对话，这次应该也可以与林克交谈。当然最令人关注的还是他所戴的神奇面具。到底面具中隐藏着怎样的秘密呢？

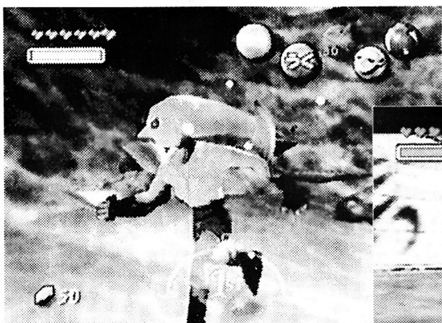


牧场小姐妹

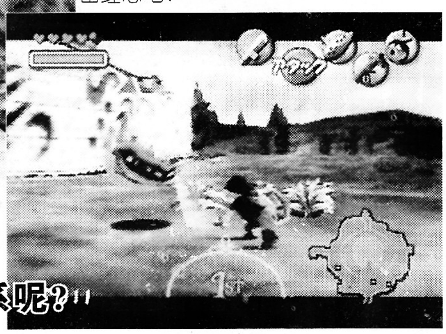
罗曼尼牧场的小姐妹。妹妹很像小时候的玛洛，姐姐很像少女时代的玛洛。她们对林克冒险的事一无所知。另外在这她们的牧场中有迷你游戏可玩!!

STORY

故事是在前作“时之笛”的几个月后展开的。继续旅行的林克，因史塔基德而卷入了新的冒险。舞台设在海拉尔（ハイラル）的另一个世界。据当地居民传言，3天后世界的末日就将来临。而林克要回到原来的世界就必须在3天内抓到史塔基德，问出回去的方法才行。在有限的时间内，林克的冒险将会如何发展呢!?



↓在平原上斩杀怪兽，小林克奋力挥刀，即使受伤也不必担心，赶快除草，找出红心吧！



画面中的角色是谁！
他与林克有怎样的关系呢?!!

季节也会变化!?

虽然“姆吉拉假面”的冒险时间只有3天，但其内容却非常丰富。游戏有大量在特定时间、特定场所发生的事件，剧情的发展也会依玩家的游戏而发生变化，甚至还能影响到天气与季节！因此，在游戏中时间的流动是个绝对的重点。镇上的钟塔与位于画面中央的“时间表（時のゲージ）”一定要特别关注！争取时间才能夺回林克的爱马，返回自己的世界。

遭史塔基德狙击的林克，其命运将会如何？

某一天，林克在森林的深处遇见两只妖精，接着出现的是戴着奇怪面具、充满不祥之兆的史塔基德。虽然林克小心警戒，但史塔基德仍以奇异的力量将林克的爱马埃波那夺走！为了追寻爱马，林克追踪史塔基德进入异世界，可是在此等待着林克的却是被史塔基德之力变为核桃木偶（デクナッツ）的命运！

↓戴古怪面具的家伙，史塔基德为什么要夺取林克的爱马呢，他的面具又有怎样的力量呢？





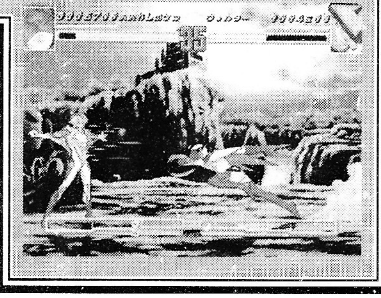
为了找回爱马，林克发誓要抓到史塔基德！

科学小飞侠

怀旧角色
乱斗登场

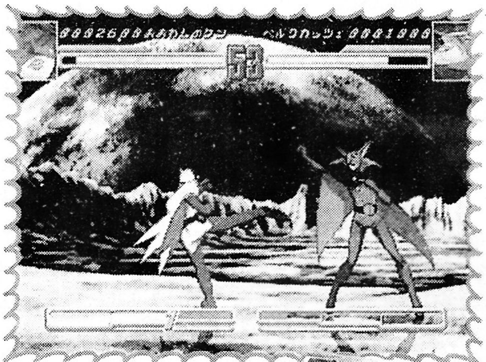
相信二十多岁的玩家对于龙之子公司推出的动画一定都非常怀念吧!现在我们就为诸位介绍这款能让"科学小飞侠"等英雄登台,并展开梦幻对决的对战游戏。如果在剧情模式中选择沃德作主角的话,就可以抢先体验一下与侵略者魔王多克赛巴对抗的原创剧情。

PS	厂商:TAKARA	类型:FTG
	发售日:2000年夏	



令人怀念的龙之子英雄将于今夏推出的对战格斗游戏中登场

本作收录了"科学小飞侠"、"新人造人凯夏因"、"破里拳普里曼"以及"宇宙骑士铁卡曼"等4部作品。其中各角色的必杀技和致胜对白都尽可能地请原作的配音员来担当。除此之外,电视播出时的片头、片尾动画,以及主题曲也都原样收录在本作中!



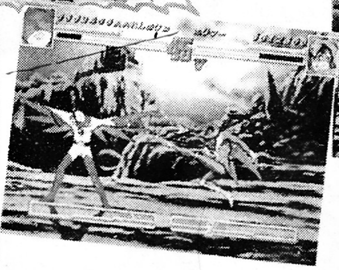


←剧情模式的角色选择画面。不同的故事即将开始……

角色设计由洛贝路德·法拉利担任

游戏中出现的角色插画,全部是由龙之子公司的意大利设计师洛贝路德·法拉利担当。洛贝路德先生是因为看到在意大利播放的龙之子公司的作品后深受感动,才决定前往日本龙之子公司任职的。现在他已经是龙之子公司的顶尖设计师了!





原作中的精彩必杀技将在这里复活!

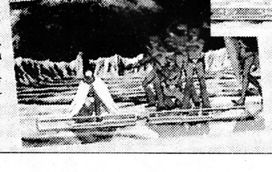


涵盖四部作品的多位角色登场!

在本作中,连同新作"电光石火沃德"在内,共收录了龙之子公司最引以为傲的四大招牌作品。至于登场的角色,则是以英雄人物和敌方头目为主。不过,本作中也会有能够令人感叹"竟然有这种东西?"的珍贵角色!

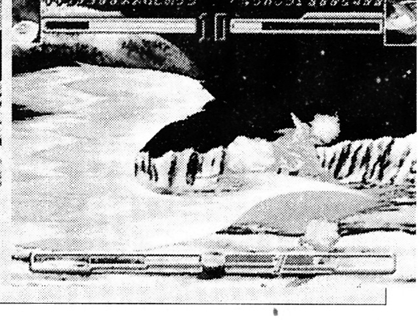
累积"龙之子战斗槽"使出超强必杀技吧!

科学小飞侠的"火鸟功"、凯夏因的"芙兰达喷射机"……这些单听到名字就让人怀念不已的特技,如今将以指令输入必杀技的形式在本作登场。不此如此,和对手对战时,只要将"龙之子战斗槽"累积到一定程度,就可以使出会发出声音的超强必杀技。





↑将累积的能量1次释放出来,科学小飞侠最强必杀技发动。

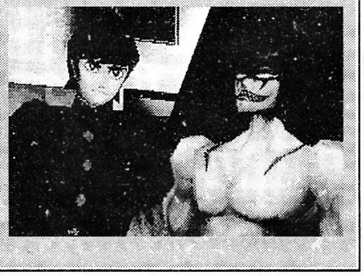


恶魔人

漆黑世界
变身除魔

与动画原作相比，经厂商改编的游戏版“恶魔人”添加了更为丰富、更为血腥的魄力画面，真实地展现了原作另类诡异的世界观。在杀戮恶魔之前，主人公不动明首先要徒手与恶魔周旋，找到魔界的远古力量——“恐怖遗产”。

PS	厂商：BANDAI	类型：ACT
	发售日：2000.4.13	



要击倒恶魔，就要先将自己献给恶魔！！



↑只要呼喊“恶魔之力”就会变身。当然也收录了卡通版的主题曲。



↓以恶魔对决的血腥场面作为片头动画。玩家绝不能错过！

稍不留神就会被恶魔们无情宰杀……这款将暴力、血腥逼真再现的ACT已登场PS。主角“不动明”为了守护人类免遭恶魔屠杀，自己化身为恶魔人，燃起这场人魔大战。游戏故事分为两部进行，一部是以描述主角逃离恶魔的追捕，并意外获得恶魔力量的“不动明篇”。另一部则是以打击恶魔为舞台的“恶魔人篇”。不论玩家以何种立场进行游戏，都能体验到令人窒息的紧张感。

不动明 篇

“不动明篇”是以操纵主人公逃离恶魔追杀为目的进行的。而恶魔的巢穴就隐藏在主角的好友“飞鸟了”的家中。为了守护人类，与恶魔们对战，不动明继承了唯一能对抗恶魔的“恐怖遗产”（就是与恶魔合体，以获得魔界的力量）。在逃亡模式中，将不会有任何武器或道具出现！真的能徒手逃出恶魔的掌心吗？





恶魔人 篇

“恶魔人篇”是由意外继承“恐怖遗产”的不动明变为恶魔人，以强大魔界力量与恶魔们展开殊死战斗为目的的。相对于“不动明篇”，玩家可在此模式中尽情体验击杀恶魔的畅快感。不过，游戏中出现的恶魔并不全是等闲之辈，在动画原作中的恐怖敌人“魔将军藏”、“人面怪”、“凝胶人”等大魔头也都会在游戏中现身。攻击的方式除了一般踢腿或拳击的格斗技外，还能够利用恶魔人的魔力施展独特的精神波和热光线进行攻击。



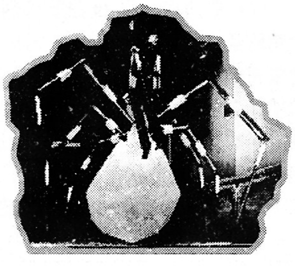
↑不愧是来自魔界的恐怖力量，其强大破坏力超乎人类想像！



↑化身恶魔后明变得残暴、好战，上图为明在进行精神波攻击。

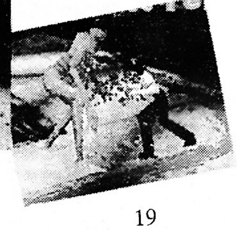
与动画影集中相同装扮的恶魔人也登场了！

各位喜爱“恶魔人”的玩家要注意了！据厂商透露，只要能顺利通过“不动明”及“恶魔人”两篇故事，就可以使用动画原作中的主角，也就是动画影集中身着黄色T恤的主角不动明。玩家将会体验使用与动画影集中相同装扮的主角进行游戏的另类乐趣！





↑卡通版的明大活跃！



←↓卡通中总是穿着黄色T恤的明以相同装扮登场。

PS2主机DVD功能

区域锁码？破解 秘技大公开

●亚洲版PS2不再是一个梦？

天语：情报指出，①日本通产省严格禁止PS2向伊朗、伊拉克、朝鲜、利比亚等地出口。②每售出一台PS2索尼要向玩家倒贴高达2万日元，至5月中二百万台出荷量突破之后，这台可以播放DVD影片的主机为索尼带来的赤字约3亿美元以上。

“PS2发售一炮冲天，索尼股价应声落地”。

在“落地”之后不久，就有新的麻烦排着队来找SONY，将素来在玩家心目中以“稳健”见长的的索尼公司打了个措手不及，当然“麻烦”们也为这个正趋于萎缩的消费市场增添了不少花絮……

总地说来，PS2给索尼带来的这些麻烦，不是什么解决不了的大问题，对消费者而言甚至是“利好”。就算站在索尼的角度来看，买卖人生意做得好，处理好一些小事情也是必要的、开心的。

在此我们就将围绕PS2的DVD播片机能所引发的一些问题进行空前深入的剖析。如果你想买PS2并希望用它来欣赏DVD的话，那可真得瞪大了眼睛看本文喽……



咋看咋不像游戏机

←这台主机被日本媒体以『怪物』相称，是因为玩家的疯狂抢购。



造成PS2“冲天”的因素较复杂

在日本有一种狂热派言论，即“唯索尼才知道玩家想要的”，大家一哄而上疯狂抢购PS2(右图)，造成店头的PS2全部售光，出现持币待购者。究其原因，我们发现，日本的DVD保有量在PS2发售前连100万台都还达不到，而售价低廉的PS2其DVD机能恰恰对相当一部分“非传统DVD观众”型玩家形成了“极大”诱惑。

PS2的“麻烦们”接踵而至，就与DVD有关

2000年3月4日PS2发售以来，不论硬件软件，问题皆层出不穷。不但初次出货有许多不合格产品，记忆卡的制造也出现原材料问题，即“输出入界面LSI的供给不足(此为“官方”说法，真正的原因恐怕是PS2记忆卡存在导致记录消失的隐患)，首批出货量无法达到100万台”。更令人称奇的是在PS2发售一周后出现以“干扰法”来躲避主机DVD驱动程序对影音DVD盘的分区检查，索尼因此遭到美国好莱坞八大影业的严重警告。



→PS2吸引了大量『DVD非正规观众』。

八大影业的权益很可能因此而受到损害。因为美版影片还没拿到日本电影院去放映，观众早在家中用PS2看到了，去影院看片的人数量将会下降。事实上，一部影片只有电影院循环放映后才能被允许制成影碟或影带供在家中放映。PS2的“全区”化，将严重扰乱电影市场，所以八大影业说如果索尼不解决就要告SCE违反“著作权”。

SCE被迫在3月29日展开回收工作，所有购买了前125万台PS的玩家，一律被要求将自己的PS2附加驱动碟邮寄到SCE本部，之后索尼方面会将新版本的驱动寄回给玩家们。索尼认为，包含往返邮资在内的一切费用都是该公司负担，而且新版本的不能看全区的驱动也送了，外加老版本的一些诸如“播DVD片时音量小，光纤输出还跑音”的问题也有所“削弱”了，更何况第125万01台PS2已经附加新版本驱动，自己的任务理所当然已经“完成了”。

业界却完全不看好这种原始的“一厢情愿”的办法，玩家处于被动态，谁也没有权利强迫他们去更换光驱嘛！

至4月底SCE收到2万多片的驱动。

这年头儿怎么能小看消费者IQ呢？

令人遗憾的是后面还有一个更大的问题在等着同SONY会面。

内行的玩家都知道，DVD著作权有个“自我防盗版法”，即如果想通过DVD机将影片录到VHS上，画面会出现忽明忽暗的现象。继最早在网上公布PS2“全区法”的玩友后，又有日本行家在网上指出，只要将PS2以PS那条ANALOG 21针RGB线的连接方式输出，就可以将DVD影像录到VHS

●我心目中的游戏人物排行榜：①皮卡丘 ②马里奥 ③达特(龙骑士) ④莉诺亚(太8) ⑤席娜(龙骑士)/山东曲阜孔宪振

●DC，想说爱你不容易。(天津和平区包头道 吕猛) ●呼机，手机，游戏机，一个都不能少。(哈尔滨理工大学 高健)

上。较之 PS2 的“全区播片”不能尽善尽美百分百实现来说，这次是万无一失的。

此消息一经公布，当即遭到了严重反弹，抗议声一浪高过一浪，足见此后果将导致更为粗暴的侵权问题。警告：任何只要拥有索尼 KX 彩监或 RGB 转换装置的人都可以自行拷贝 DVD 至 VHS 录像机——21 针入彩监后再以 AV 线从彩监输出到录像机，然后……呵呵……

索尼方面马上以一般电视不具备 RGB 端子来搪塞。同时 SCE 认为，只有坏份子才会主动寻找防盗版的漏洞，进行违法活动，责任并不在 PS2。

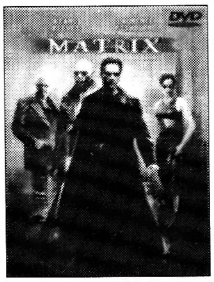
没过多久，SCE 针对此事给予了全面否认，声称“PS2 的影像输出完全以 DVD－VIDEO 的规格为基础，严格对应于美国 MACROVISION 公司的的拷贝防止技术。”这难道是说在 PS2 上无论如何也不会发生将影像录到 VHS 上的事吗？请大家注意，SCE 宣布已经停止了 PS 模拟 21 针 RGB 线的出货，并警告说用这种线来进行违法活动的成功率较高。据悉，SCE 亦准备停止 PS2 专用 COMPONENT 端子（即色相、色浓度、亮度完全分离的“分量视频”端子，型号为 SCPH－10100，2500 日元）的出货，这对发烧友的打击不可谓不严重——你只能用 PS2“欣赏”480i 的画面，全屏闪烁和字体边缘虚化成为玩家游戏、上网时的“战友”。



败也它，成也它，索尼是 DVD 在日本普及的功臣

根据情报，日本各媒体普遍对 PS2 对 DVD 市场的极大带动表示惊叹，他们认为“DVD 业界急成长”。

日本映像软件协会调表明，DVD 视盘的销售，2000 年 4 月是上年同期的 3 倍。我们看看公司是怎么说的。



“本公司的 MATRIX 已经售出 60 万部，以前的记录是 10 万部，这种结果显然是 PS2 造成的。”（华纳日本分公司 HOME VIDEO 市场部）

“PS2 发卖后，大量以前从不接触 DVD 的新形态使用者进入市场已是事实。”（先锋 LDC 映像制作部）

索尼怎样认为呢？

“我们对 PS2 能起到这样的作用感到光荣。”（SCE 广报）



←你看过 DVD 吗？

与此同时，出租 DVD 影片的店家也获得了较往常 3 倍以上的业绩提升，看来随着 PS2 的发售，不少玩家已经开始知道 DVD 影片还能够“出租”。

另一方面，在 DVD 机的销售上，除了高档品和便携式难以有所作为外，与 PS2 处于同一价格档次的机型反而比以前卖得要好。这个意外有些令人“跌眼镜”。

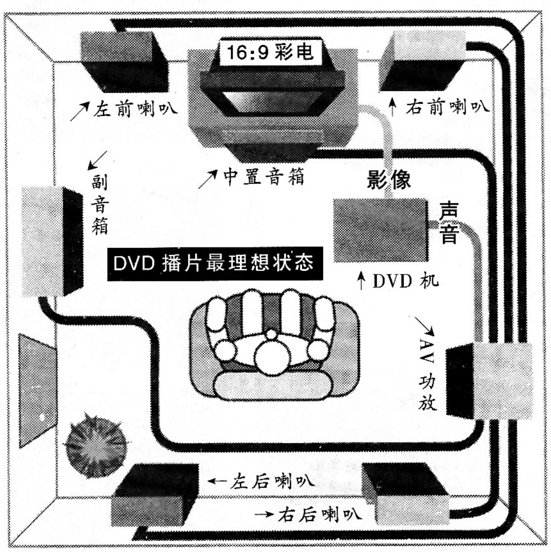
可见 PS2 确实带动了整个 DVD 市场，只怕随着 PS2 的普及那些专业 DVD 机生产厂商会受到不同程度的冲击。

资料指出，日本的映像软件的销售在 98 年主要以 VHS 系列录像带为主，其次是 VCD 和 CD 相关制品，最差的要数 DVD。但是，从 98 至今，除 DVD 呈上升态外其余形式的销售额均呈下滑态，但录像带仍然远远高居榜首。

日本哥伦比亚光盘制造基地指出，2000 年 5 月以后他们的生产线将扩容，达到月产 50 万片，以前通常都是 25 万片。

在日本这样的国家，VCD 这种东西很难登堂入室，能够让玩家收藏的选择只有录像带、LD 与 DVD，而录像带保存不易，LD 过于不方便，DVD 则又受制于播放机器的不普及而强差人意。随着 PS2 的发售，相信 DVD 市场将会扩大吧？

■DVD 相关知识



●**DVD 的概念**——“呆在家中就可以欣赏到声音和影像效果和电影院差不多的影片”。DVD 的规格就是在好莱坞的这种要求下所产生出来的。DVD 可收录 135 分钟时间的影片，音质上可以满足 5．1 声道环绕（可听到雨点从天下落下般的细腻声音，需配合专门功放来实现），画质达到 500 线（最好配宽屏 HI－VISION 电视），并可做 CD 机用。

●**MPEG2**——1994 年制定，供通讯、播放、储存媒体等使用的动画国际标准规格。即 DVD 的动画压缩技术之规格名称。

●**DVD**——Digital Versatile Disc 或 Digital Video Disc。将厚度 0.6 毫米的圆盘，用 2 片做成直径 12CM 外形像甜甜圈的圆盘，外形和 CD 相似，容量是 CD 的 7 倍。

●**DOLBY DIGITAL**——DVD 彩的声音压缩记录方式。包含单声道在内，一共有 7 种模式，最大可以播放到 5.1ch 的声音。

●**压缩比**——改变画像比例然后加以压缩、记录。DVD 一般是将 16:9 的画像压缩成 4:3 的大小。

●**DTS**——Digital Out System 公司研制的声音压缩技术，主要用在 DVD 软件中，与杜比相比其在信号衰减方面的贡献更大。

●**线性 PCM**——音乐 DVD 常用的音轨格式。虽然一般的 DVD 声音都采用压缩方式来加以记录，不过这却是一种不加压缩的记录方式，占据的资料空间很大，音质当然更高。

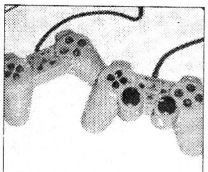
●生化．维罗妮克：克蕾儿是龙哥的表妹。（山东胶州振华中学 李玉斗） ●每当我用“八神他爸”的名字上网进入聊天室时，常遭到几十个八神的痛扁。（广州华南理工大学 赖杰） ●我选女朋友的第一标准是她必须热爱 TV GAME。（莎木 2 热切期待中的哈尔滨尚丹林）

轻松破解 PS2 的“2 区锁码”，尽情播放各区碟

▲警告：这里先声明一点，你花 4 千多块钱买一台 PS2，**如果用下述方法看全区 DVD 时导致记忆损失或主机故障，与“电软”和责任编辑并无任何关系**。须知**这是利用 PS2 硬、软件缺陷的手段来进行不合常规的操作，一切风险应由 PS2 拥有者自行承担**。再有，这个密技“按道理”可以看遍全球的 DVD，但在实际操作中还是有少部分影片无法播出。



对于大陆玩家来讲，无论别人如何炒作，请欲购 PS2 者千万要看清你所拿到的 PS2 及其附加的“驱动碟”之版本是否是 1.00 系列，如果不是，那就意味着你手中的 PS2 将不能应用右边的密技来播放非 2 区 DVD 影碟，只能利用拷贝老驱动程序至记忆卡中的办法加以实现——如果索尼不搞“硬件加密”的话。



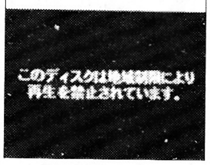
←先准备一只旧型的 PS 手柄插在 PS2 上（建议使用最普通的手柄，虽然 PS2 的手柄也行，但失败率较高。另外，经由日本网友测试指出：7500 型 PS 机的手柄无法使用此秘技，请 PS2 玩家特别注意）



↙打开 PS2 的“抽屉”，放入一张非 2 区（日本）或全区的 DVD 片（如美国 1 区、欧洲 2 区、台湾 3 区、大陆 6 区），此时请按住手柄方向键的“↑”并送入“抽屉”，之后请静待数秒。



↙顺利的话，画面上会出现一行日文字（“その操作は實行できません”），接着就会出现 DVD 的操作菜单。这时只要按下 PLAY 就可以大大方方地欣赏非 2 区（日本）的 DVD 影片啦！瞧，图示就是播放成功的情形，屏幕上还有中文字幕呢！！！



↙如果出现两行日文字的话就表示密技失败。不过失败的话也请别灰心，方向键的“↑”也不要放掉。这时请轻轻按一下主机的 RESET 键，并等机器再判读一次，如此一来十有八九的 DVD 影片就都可以自由欣赏。但如果试了两三次都不行的话，请你不要再折磨 PS2，换一张碟试试吧！

用 PS2 看全区是“无喱头”！？

有一种替索尼打抱不平的说法，提出这种说法的人仕认为用密技看全区 DVD 也好，用 RGB 线翻录 DVD 也好，都是一些无聊至极的“无喱头”玩家吃饱了撑的没事儿干瞎琢磨出来的，不是索尼的本意。他们认为那些乐此不疲的 PS2 拥有者纯属“得便宜卖乖”，实在“很难理解”。而且这些人认为，最好笑的是八大影业告索尼的举动了，有人使用密技看 DVD“关索尼啥事？”，清白的索尼被控告那不等于“打铁做菜刀的”和“用刀杀人者”一同犯罪了吗？

以上言论自有道理。本刊一贯反对盗版，支持正版，就算索尼真的让人看全区，本刊也决不主张大家观看。但考虑到 PS2 价格过于昂贵，为促近它在国内普及，增强广大玩家购买 PS2 的欲望，这里还是提供从 1.00 版 UTILITY DISC 下裁 DVD 驱动至新版 PS2 的记忆卡之中的办法。

确定老版本附加碟在 PS2 中、8MB 记忆卡已经插好。开启 PS2，在“UTILITY DISC MAINMENU”画面下按○键，

①在主画面选择 DVD **ブレーヤー**后按○键。（见图 1）

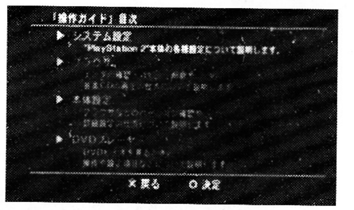
②进入图 2 画面后按□键。（图 2）

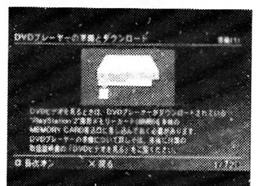
③进入图 3“DVD PLAYER 目次”画面后，选择“DVD **ブレーヤーの**准备 DOWNLOAD”这项(图3)。或直接按三下右方向键即可进入下载画面(图 4)。

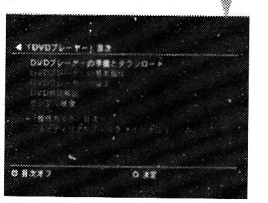
④进入画面右上角的黄色文字是“**ダウンロードする**”的画面(图 4)，按○键。

⑤进入确定画面(图 5)，再按○键确定即可完成下载(图 6)。

拿着拷贝好的记忆卡回到新版 PS2 上试验，看非 2 区的 DVD 碟是否可以用密技播出？

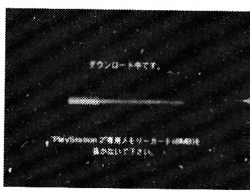










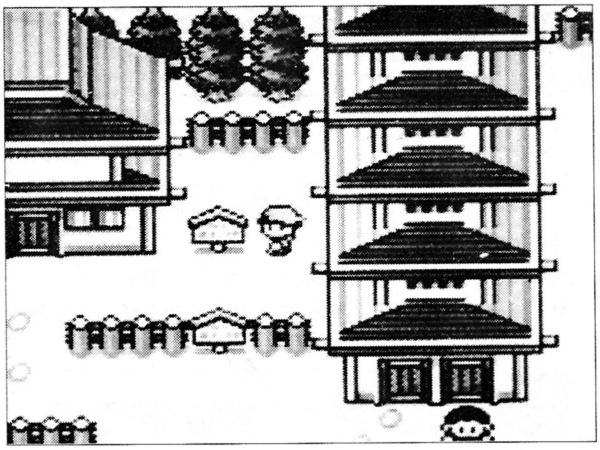


●从上到下分别是图1～图6

敬告欲购 PS2 的读者

因页码所限，有关 PS2 的 DVD 问题还没能说清。剩余部分主要是 DVD 术语详解，将转至科普园地。

请看“标尺”混乱篇：●世嘉最棒，任天堂其次，索尼第三。(山东潍坊 董鹏) ●火红的太阳刚出山，PS 红透了半边天，市场上倒下了人两个呀，一个世嘉一个微软。(丹东 刘明昊)/天语：凡是态度明确的玩家，都值得肯定。最怕胸无大志，不知所玩。呵呵……读者果然有意思。



口袋妖怪·金银

~公开令人惊愕的口袋秘密~

关于特殊道具にじいろのはね和ぎんいろのはね：这两样道具与两只传说的口袋妖怪有关。得到にじいろのはね后就能在スズのとう的塔顶见到250号妖怪。得到ぎんいろのはね后（从ニビ村的老者得到）就能在うずまきじま的山洞深处见到249号妖怪（从右上的洞进入）。另外，在つながりのどうくつ的深处还能见到一只131号妖怪。

GBC	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日:99.11.21	对应:通讯线

欢迎来到闪耀着“金银”光辉的口袋妖怪世界!!

131号怪兽ラプラス的取得方法：

从33号道路的**ツナガリ**洞入口进入后，向左走，下方会有一滩水，游过去后会发现梯子，沿路走到尽头会看到一怪物在水中游动，这就是**ラプラス**。

蛋的秘密：

除了游戏初期得到的蛋可以孵出**トゲピー**这种宠物外，仍有几种稀有怪兽必须从蛋中获得。方法是将如下怪物分别各捉雌、雄一对，交给饲养屋寄养，过一段时间就可以获得宠物蛋。

25号**ピカチュウ**	35号**ピッピ**
39号**ヴリン**	124号**ルージュラ**
125号**エレブー**	126号**ブーバー**

其中124号的雄性十分罕见，不过可以用122号或其它怪物“代替”配种。如果其它品种的雄性妖怪也不好捉到，也可用此方法。（前提是拥有雌性怪物后！）究竟会孵出什么的怪物，就请玩家自己去看吧！

アルフ的遗迹之谜：

在36号通路有一个“**アルフ**遗迹入口”，通过后可以看到两个山洞，上方山洞内有一幅拼图，成功拼出后，金会掉入洞中，更遇到201号怪兽**アンノーン**，它们样子各不相同，只要捕捉样子不同的3只。出洞口时就会有人为你更新图鉴（选**ずかん**后按SELECT键选第四项可以查看）。不过很奇怪是，刚才的洞口是与上方的拼图洞相连的，其实这样的拼图洞共有四个。每拼完一幅图再掉入遗迹洞中，**アンノーン**的品种就会有所增加，共有27种。另外三个拼图洞的位置如下：

A. 遗迹洞口正下方的水塘，游过去就会看到。

B/C. 去了3号通路，从**つながり**洞进入后向左走，上方有梯子。沿梯子下去后，游过水潭会有2个出口，走不同的路线可以发现另外两个拼图洞的洞口。

妖怪们对你的好感：

你经常使用的妖怪对你是有好感的，有几种妖怪更会在好感度到达一定程度时进化成稀有怪物。由于好感度是没有数值表示的，所以要提高好感度要做到以下几点：

A. 要经常在战斗中使用，并获胜，

B. 尽量不要让其在战斗中死去，

C. 最好不要长时间把它寄养在寄养屋或放在电脑中。

如果做到以上几点，那么在怪物达到一定级别时，它就会进化成其它怪物，这几种怪物分别是：42号**ゴルバット**、113号**ラッキー**、175号**トゲピー**，其中133号的**イーブイ**在白天和黑夜里会有两种不同的进化形态。还有就是前面介绍的蛋，从中孵出来的怪物在好感度高时会进化成它们“父母”的样子。

稀有怪兽バルキー的取得方法：

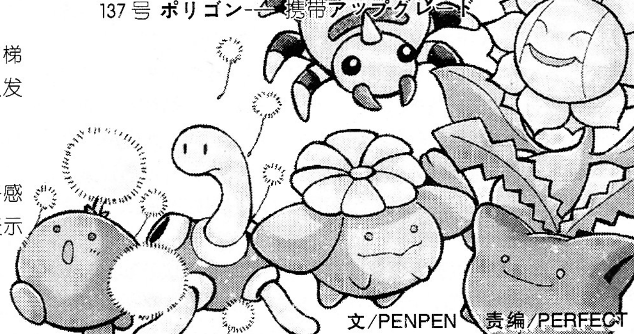
236号バルキー：スリバチ山有3个洞口，从中间的洞口进入，顺瀑布向上游，在最深层处可看到一人，战胜他后他会送你**バルキー**。不过与他战斗之前，手中最多只能有五只妖怪，不然无法取得。

237号カポエラー：バルキー会有1/3的机率进化成**カポエラー**，因为另外2/3的机率是进化为106号**サワムラー**或107号**エビワラー**，看看自己的运气吧。

携带物品后的特殊进化：

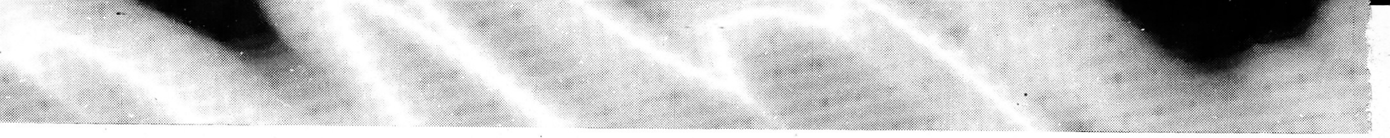
前作中，64号**ユンゲラー**、67号**ゴーリキー**、75号**ゴローン**、93号**ゴースト**怪物是要与朋友联线交换后才可以进化的。在本作，也有几种怪物是必须需要携带特定物品再联线才可以进化的，怪物名如下：

61号 **ニョロゾ**——携带**おうじゃのしるし**
79号 **ヤドン**——携带**おうじゃのしるし**
95号 **イワーク**——携带**メタルコート**
117号 **シードラ**——携带**りゅうのウロコ**
123号 **ストライク**——携带**メタルコート**
137号 **ポリゴン**——携带**アップグレード**



文/PENPEN　责编/PERFECT

请上文作者PENPEN速与本刊联系，告知真实姓名，以便从速发放稿费。





机动战士高达 吉兰的野望

——吉昂的系谱

~地球联邦军的战术探讨~

发现隐藏的难度模式：

爆机后，游戏将追加普通模式和难度模式。如果在新一轮游戏中被敌军 GAME OVER，那么非常“体贴”的 VERY EASY 模式就会出现！（备忘录：“吉昂军”的战术研究将在下期杂志刊出）

PS	厂商：BANDAI	类型：SLG
	发售日：2000.2.10	

联邦军的发展要诀以及各种战局的制胜战略！

战略方针

1. 谍报部门：俗话说“知己知彼，百战不殆”。在游戏中也是一样的，只有搭载消息灵通的谍报部门，才能掌握其一举一动，从而抓住最佳战机狠狠的打击敌人。因此，谍报部每个月 1000 的开支是必不可少的（起码要保证 500 的谍报开支）。另外，谍报部的重要作用在于窃取吉昂军（**ジオン**）的军事开发议案，因此谍报部获取情报的能力越强，窃取开发议案的几率就越高。吉昂军最引以自豪的就是量产型 MS 和空间用 MA，若是得到了与此相关的开发议案，联邦军可就受益非浅了。（笔者的最好记录是窃取了吉昂军的空间战用 MA **ビグロ**和**エルメス**……）

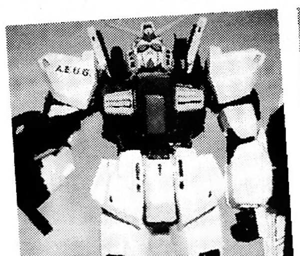
2. 外交：收入、生产是由处点收入、生产贸易收入和生产组成的。由于初期联邦军占领的处点很少，所以主要收入都是通过外贸得到的。外交的主要目的就是提高外贸生产和外贸收入。可进行外交的区域有**サイド** 6 殖民卫星、月面都市群、木星船队、军需产业和敌军需产业。其中，提高前 5 个地方的外交友好度就能够令外贸生产和外贸收入增加，而敌军需产业的友好度提高并不能提升己方的外贸生产和外贸收入，但当友好度变为“良好”或“亲密”时，选择“协助申请”一般可得到敌方的军事技术援助，这也是或取敌方军事技术的主要方法之一。另外，由于后期的技术开发费用很高，因此依赖军需产业的技术支持也就成了获取技术的主要手段。除此以外，不要轻易的向会影响外贸生产和外贸收入的地方提出“协助申请”，这样反而会影响长远利益，得不偿失。

3. 开发：战争初期，军事技术是联邦军最缺乏的因素。面对吉昂军穷凶极恶的 MS，联邦军的飞机坦克根本不堪一击，所以积极提高军事技术，开发出 MS 就成了当务之急。开发分为基础技术 LV、MS 技术 LV、MA 技术 LV 几项。除 MS 和 MA 以外的部队依靠基础技术开发。MS 是战斗的主力，因此基础和 MS 技术是最为重要的，要积极开发。由于联邦军在一年战争时期并没有什么嚣张的 MA（笔者只开发过诸如铁球之类的 MA），所以不必花太多的金钱在 MA 技术上。至于新部队的开发，一定要快，出资开发后还要追加投资以缩短开发周期，以便能在第一时间把最好的部队送上前线，投入战斗。

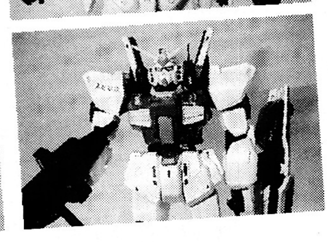
4. 特别：发动对敌人重要军事基地的攻略战，以及实施在一年战争中一些特殊的事件的，如：V 作战发动、**ソーラシステム**开发等，对于这些特殊事件应及早进行。而对于特殊地点的攻略则不要操之过急，何时打，何时实行。这样才能做到资金的合理运用。

5. 军事：这是比较重要的一个部分。对于部队的调动要做到随时使部队处于最前线，拒敌于国门之外，但在主要的军事基地中一定要留守一定数量的部队，以防敌人从大气层外直接突入作战。当然，集中优势兵力作战也会使自己占据优势，切忌优劣兵种混编。每一种新机体出产后，要派优秀的驾驶员操纵，以便发挥机体的最佳性能，特别是 NEW TYPE 专用机只能交给有 NEW TYPE 能力的机师来驾驶，否则只能发挥出机体性能的 50％。

由于每一轮的战斗回合很少（只有五个回合），使得各种战术计策得以实施，所以不要随便委任自动作战，这样一来使得优秀的战术计策无法实施，二来也浪费了宝贵的时间。不过在后期，与超大规模的部队交战时（100 支以上的部队在同一地图上交战），只要敌我双方势均力敌，委任自动作战反而会收到意想不到的效果。







战术策略

战略决策固然重要，但如何打好每一战也很重要，特别是游戏初期的战术更是至关重要。在介绍战术之前，首先要介绍一些基本知识：在每一个地图上，有一些特别的六边形，中间有联邦或吉昂军的标志，这些是补给点。中间的连线是补给线。自军单位在自军的补给点上，相邻的补给点也是自军的，相连的补给线未被切断，则可以对自军单位进行耐久和物资的补给；当相邻的补给点全部被敌军占领，或是所有与之连接的补给线全部被切断，那么自军所在的补给点就将形同虚设；当自军处在补给线上，且该

补给线两端的补给点全是自军时，则可以进行物资的少量补给，起码能保证战斗的顺利进行；若该补给线两端的补给点全被敌军制压，则该补给线也就瘫痪了；当自军单位处在敌补给线上时，就切断了该补给线；当有制压能力（**セイアッ・カノウ**）的自军单位在敌军补给点上时，就可以进行补给点的制压（很多以少胜多的战例就是依靠对补给线的打击来完成的）。了解到补给线的重要，就可以学习战术了。

在各种战斗形态中处于不败的境地！

陆战防守型：

这是在游戏初期使用频率最高的战术。目的在于以最少的兵力拖住敌人的大批部队。最佳组合为：运输机＋战车（或 MS）＋战斗机（或是有空战能力的单位）。由于敌方 MS 的移动能力不强，可以用运输机携带战车或 MS 与敌人兜圈子，从而借机将敌人制压的补给点夺回来。吉昂军运动能力较高的战斗机也可以用自军的空军解决，若运气好的话，可在敌人因占制压点而筋疲力尽时，给予毁灭性打击。但该战术的弱点在于无法拖住规模太大的部队，而且当敌人有**ドタイ**搭载的 MS 参战时就比较危险了。

陆战进攻型：

由于技术力量的因素，同一时期联邦军的吉姆（**ジム**）总是比吉昂军的 MS 弱许多，因此在战斗时就要应用蚂蚁食大象的战法。若论单打独斗，吉姆最多能摆平沙漠战扎克（**デザ－ド**），但是一群吉姆围上去的话，就是大魔（**ドム**）也不在话下。所以，在大规模的进攻时，就用运输机群携带大量吉姆，再配上可以进行炮击支援的机体（如**ジムキャノン**、**カンタンク**量产型或**ガンキャノン**量产型等）进行空投作战，这样既快速又有效，在增援之前消灭敌部队（一般来说，**ジム**系的机体移动较慢）。但也要注意对敌人补给点的制压，而且运输机不要离敌人太近，因为**ミデア**这类的运输机的防御力低下，很容易被击毁。

海战防守型：

吉昂军在海中可谓占尽了绝对优势，其水下用 MS 不但威力强大，而且出现得很早，联邦的潜水艇绝对不是对手，所以当发现敌方有水下专用 MS 入侵，且又没专用 MS 时，千万不要和敌方 MS 正面冲突，而应利用己方潜水艇移动范围大的优势，尽量和敌人保持距离，找机会夺回被敌人侵占的补给点。待敌方 MS 的物资因制压补给点而消耗殆尽时，再将其击破。若是再配上空军的话，就不怕敌方的空中力量了（同样是等其物资消耗殆尽时……）。

海战进攻型：

自军的水下吉姆（**アクアジム**）同样很弱，要对付敌方**ゴック**或**ズゴック**之类的 MS 就需要应用狼群战法，围而歼之，甚至对付敌水下用 MA 也可以如法炮制。但要注意的是，许多海域的地图中布满岛屿，而敌方驻军往往是守在岛屿上的陆战部队，与水下用吉姆交战占有相当优势。因此，在攻打某个海域时，一定要先查看该区域的地图。如果有很多岛屿的话，务必再带上一两队搭载在运输机中的吉姆一同进攻。

空间战防守型：

由于初期联邦军在宇宙中只剩下路纳兹（**ルナツ－**）和 SIDE7（**サイド 7**）殖民卫星最后两个据点，而且还没有过多的资金投入宇宙部队的建设，所以要尽可能长时间的守住这两个据点。留守这两个据点的部队是以前剩下的宇宙舰队，有相当数量。但正因为如此，吉恩军的入侵部队也是大规模的。敌方兵力往往是我方的 2 至 2.5 倍，不过他们分三个方向袭来，这样就使我方占有了局部兵力优势。这种情况下一定要学习莱因哈特的亚提斯星域会战（见《银英传》），主动迎击，利用时间差和我方在局部地区兵力较多的特点，集中优势兵力将敌人各个击破，再注意一下敌补给线的切断，就能以最小的代价取得胜利（笔者最自豪的战绩是以 13 艘战舰、8 队 S **フィシッユー**将吉昂军 7 艘战舰、15 队 MS、8 队战机全歼，且自己的损失只有一艘战舰和一队战机，真是@＃＄％^！）。

空间战进攻型：

后期，战斗都在宇宙中进行，而且吉昂军又有大量的新型 MS 和专用 MA 登场，所以除了建造大量的吉姆改良空间战专用型（**ジムコマンド－S**）进行蝗灾一样的围攻外，似乎没有更好的战法。不过要注意的是，吉昂军的一种叫大扎姆（**ビグザム**）的 MA 带有光线防护层（**I－フイルード**），吉姆的武器多是光束步枪，而战舰的舰炮也是光束类，所以对大扎姆无效。这时就要求高达（**ガンダム**）的高能火箭炮（**ハイパーバズ－カ**）出场了。倘若战场上发现敌方有驾驶员乘坐 MA 的话，一定要尽快击破，否则会对我方吉姆造成很大威胁。当然，如果能窃取到吉昂军的空间战用 MA 的开发议案的话，就以它们为主吧。

*　*　*　*　*　*　*

联邦军的战术策略综述

1. 要快，尽量抢时间；
2. 尽可能的守住自己的地盘，就算无法取胜也要尽量拖住敌人。当对正处于交战状态的某地驻军进行增援的时候，一定要一次调够数量。若是一时无法集结足够数量的部队，宁愿撤退，也千万不要一点一点的派遣增援，否则损失倍增；
3. 作战时要运用狼群战法，集中优势兵力，将敌人围而歼之。

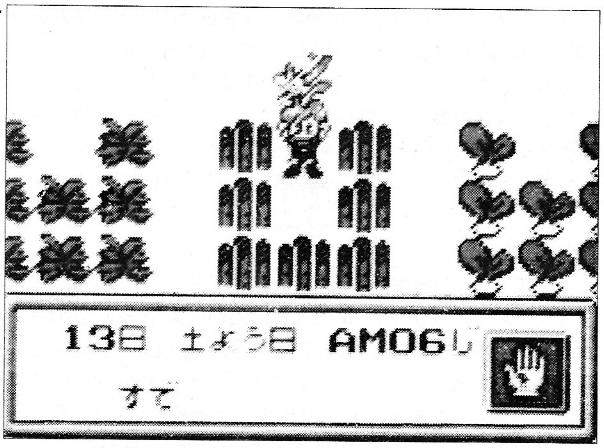
*　*　*　*　*　*　*

部分机体特殊能力（SPECIA　DATA）对照：

セイアッ・カノウ——制压能力
ガッタイ・カノウ——合体能力
サンプ・カノウ——散布能力
ブソウヘンコウ・カノウ——武装更换能力
ブリン・カノウ——分离能力
シルード・カノウ——盾防御能力



文/阿姆罗·利　责编/PERFECT



牧场物语 2

~牧场生活的指南手册~

作物篇：开荒完毕，去花店购买作物种子，开始耕种。初期最好买一些生长期较短的作物种子，尽快提高出货量至 100 个，这样就能购买到洒水器，提高工作效率。收获的作物务必在 PM 5:00 以前投入积荷箱，否则会烂掉（浇水可在晚上进行，把收获的时间让给白天）。临近换季时，一定要注意作物生长期，千万别在临近换季时撒种，否则种子会在下一季中自动消失。努力做到以上几点，大概想不富也难吧?!

GBC	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日:99.11.21	对应:通讯线

令人向往的金色田园生活在 GB 上重现!!

系统篇

A 键——确认
B 键——取消
START 键——更换道具
SELECT 键——调出菜单
菜单目录**うし**——牛的状态
ニワトリ——鸡的状态
ひつじ——羊的状态
たね——种子一览
もちものメモ——备忘录（物品、道具栏）
スゲジュール——日程表
げんざいち——现时状态
Q**アンド** A——牧场生活问答

饲养篇

牛：养牛小屋上方的牧场内牧草面积达到 50 格以上、牧草储量 50 个以上便可花费 5000G 在动物店内买到一头牛。此后每天要记得为其洗刷和添加饲料，为挤出 L 牛奶而努力提高爱情度。在成长为大牛后就要准备挤奶器、制乳酪或制奶油机（用 S 牛奶制乳酪或奶油是最赚的），而这两种机器必须在出产 100 个牛奶后才能够在道具店买到。

鸡：养鸡小屋上方的牧场内牧草面积达到 25 格以上、牧草储量 25 个以上，便可花费 1000G 在动物店内买到一只鸡。经喂食产下鸡蛋后，放在孵化台上 7 天可生出小鸡。不过玩家切莫满足于鸡生蛋、蛋生鸡的作坊生产，如果有条件的话就要进行通信交换，这样有可能获得金鸡！令金钱大幅 UP!

羊：在储足 70000G 和 800 个资材后找到建筑**ユグン**，7 天后便可拥有自己的养羊小屋了。羊屋上方牧场内的牧草面积和储量均达 50 以上时，就能花费 50000G 在动物店买到羊了。清洁羊毛和对话是提高爱情度所必需的。而买到羊毛推后就可以采集羊毛了。羊毛出货达到 100 个时就要购买织毛线机及女生专用的织围巾机了。

（参见本页表格与下页上方左侧表格）

动物名	买入价	卖出价	生成条件
小牛	–	2500 – 3000	对大牛使用"牛の种"后 30 天产下
中牛	5000	3000 – 3500	小牛生长 14 天
大牛	–	3500 – 5000	中牛生长 21 天
小鸡	–	–	鸡蛋在孵化台上孵化 7 天
大鸡	1000	500	小鸡生长 7 天
金鸡	–	10000	通信获得，有一定概率
小羊	–	2500 – 3000	对大羊使用"羊の种"后 30 天产下
中羊	5000	3000 – 3500	小羊生长 14 天
大羊	–	3500 – 5000	中羊生长 21 天
狗	–	–	游戏序盘在广场与**ショコラ**对话，选"**イヌ**"
猫	–	–	游戏序盘在广场与**ショコラ**对话，选"**ネコ**"
马	–	–	第一年秋天由村长赠送
兔子	–	–	在后山静止不动
狐狸	–	–	在后山静止不动
松鼠	–	–	在后山静止不动
青蛙	–	–	用镰刀割草，以一定概率出现，幸福指数 UP
地鼠	–	–	用锄头翻地，以一定概率出现
麻雀	–	–	以一定概率出现在家门口，幸福指数 UP

花草篇

首先需要花去大笔资金和资材改造出一间温室（别忘记买花盆）。由于温室是封闭的，因此别指望老天爷会为你降水，还是自己勤快点儿吧！主角能够购买的花种种类会受到性别的限制，所以只有通过通信才能让全部的花儿都在自己的温室中绽放。收获时别忘了带上剪刀哦！

（参见下页上方右侧表格）

图鉴篇

游戏中的图书馆收藏着植物图鉴、鱼类图鉴以及昆虫图鉴。若达成 100％的全收集是相当困难的，恐怕有不少要通信获取吧。

植物图鉴：除去因主角性别因素而无法购买的花种外，还有只在《钓鱼太郎 4》中存在的四种花儿，实在可恶！

鱼类图鉴：在买了鱼杆后，便可去河边垂钓了，合计 18 种。当然不包括那些空罐头和破皮鞋等废物啦！由于鱼儿没有季节变化，因此只要常去，便可将鱼类图鉴顺利集齐。

昆虫图鉴：有着各自出现时间的 27 种昆虫尽在其中！没事就扛着捕虫网去后山转转吧！

娱乐篇

游戏中隐藏着三个迷你游戏，而获得条件也不算困难，下面就予以公开。

赛马：在村中举行的赛马比赛中出赛一场，之后就可在道具店中以 3480G 买到

畜牧产品	卖出价	生成条件
S 牛奶 S ミルク	150	爱情度低的大牛所产
M 牛奶 M ミルク	200	爱情度中等的大牛所产
L 牛奶 L ミルク	250	爱情度高的大牛所产
乳酪 チーズ	300	牛奶加入乳酪机
奶油 バター	300	牛奶加入奶油机
鸡蛋 タマゴ	50	大鸡所生
金鸡蛋 ゴールデンのタマゴ	500	金鸡所生
S 羊毛 S ウール	150	爱情度低的大羊所产
M 羊毛 M ウール	200	爱情度中等的大羊所产
L 羊毛 L ウール	250	爱情度高的大羊所产
围巾 ニット	300	羊毛加入制围巾机
毛线	300	羊毛加入制毛线机



花实	购买者性别	收获期	入手条件
ローズマリー	♀	7	–
カモミール	♀	7	–
ラベンダー	♀	7	–
ラン	♀	10	–
セージ	♂	10	–
サフラン	♂	10	–
ゼラニウム	♂	7	–
シクラメン	♂	10	–
ホイチゴ	♂♀	–	春季后山
サクランボ	♂♀	–	夏季后山
キノコ	♂♀	–	秋季后山
ヤマユリ	♂♀	10	与《钓鱼太郎 4》通信交换
ヒガンバナ	♂♀	10	与《钓鱼太郎 4》通信交换
スイセン	♂♀	10	与《钓鱼太郎 4》通信交换
ナデシコ	♂♀	10	与《钓鱼太郎 4》通信交换

赛马游戏软件。

打地鼠：耕地过程中出现 5 次地鼠就可在道具店中以 3480G 买到该游戏软件。

15 格拼图：与在图书馆中工作的**マリー**的友好度达到一定高度后，再同她对话即可玩到此游戏，之后花费 3480G 在道具店中购买吧。

事件篇

注：仅列出首次出现的时间。

第一年

春 1 日，在广场与**ショコラ**交谈，决定饲养何种宠物。

春 2 日，宠物送到。

春 25 日，AM 6:00 至 PM 6:00，广场赏花祭，同建筑**ユゲン**交谈，发生喝酒事件。

春 28 日，PM 6:00 以后去后山，可见到满山的荧火虫。

夏 7 日，PM 6:00 至 PM 9:00，在广场七夕祭上看星星。

夏 11 日至 15 日、21 日至 25 日，分别发生台风事件一次。

秋 1 日，村长送来小马。

秋 10 日，PM 6:00 至 PM 9:00，与**マリー**在后山赏月。

秋 25 日，AM 6:00 至 PM 0:00，与全村人及村长对话，广场收获祭召开。

冬 1 日至 5 日、20 日至 24 日，分别发生大雪事件一次。

冬 6 日，AM 6:00 至 PM 6:00，在广场打雪仗。

冬 14 日，亲密度高的异性朋友会馈赠礼品。

冬 25 日，AM 6:00 至 PM 6:00，去教堂祈祷。

第二年

春 1 日，新年祭。

春 15 日，樱花杯赛马比赛，奖金 10000G，此后逐年增加奖金。

秋 15 日，神脚杯赛马比赛，奖品 10 个白菜种。

第三年

春 20 日，**シェット**与**ロゼ**订婚。

夏 1 日，**シェット**与**ロゼ**结婚典礼，AM 6:00 至 PM 6:00 务必赶到。

第四年

春 1 日，三年间牧场生活的限定，决定结局。

春 3 日，AM 6:00 至 PM 6:00，去医院治疗耳朵。

特殊事件

1. 与**ショコラ**友好度达到一定高度，会于秋季某日早晨被她邀请去后山采香菇。

2. 与**デイジー**友好度达到一定高度，在后山温泉有可能遇到她，而后会发生两人一起泡温泉的事件。一年后又会发生两人在广场约会的事件。

3. 与道具店的双胞胎兄弟的友好度达到一定高度，早上 6 点**ビル**会请你帮忙将**ウイル**送到医院。

4. 与**カイン**的友好度达到一定高度，可从布告栏上得知关于**ゲン**遇见幽灵的消息，去**カイン**处探明真相吧。

5. 与**マリー**的友好度达到一定高度，会被邀请去后山，发生埋藏胶囊事件。

6. 每年夏季，成熟的西瓜在 20 个以上时，**ゲン**会来订购 20 个西瓜。当天只可在积荷箱内放 20 个西瓜。

7. 当饲养动物死亡 8 只乃至 16 只时，都将发生**シェット**教训主角的事件。

结局篇

游戏在第四年春季 1 日时，会由村长对牧场经营状况进行评定，并直接导致三种结局。（参见本页下方表格）

达成条件 A 中的任意 6 个条件，即 Bad Ending，牧场最终被改建为休闲中心，呜！

达成条件 B 中的任意 6 个条件，进入普通结局，也算是令人欣慰吧！

达成条件 C 中的任意 6 个条件，将得到最佳结局——成为牧场的新主人，继续为了明天而努力！



←想喝到新鲜的牛奶就要自己动手丰衣足食”试试自己有没有经营牧场的才能吧！

文/银星　责编/PERFECT

	A	B	C
幸福指数	9 以下	9 – 69	70 以上
资金	1999G 以下	1999 – 9999G	10000G 以上
出货总量	99 个以下	99 – 9999 个	10000 个以上
力量果实获得数	3 个以下	3 – 9 个	10 个
牛	0 头	0 – 2 头	3 头以上
鸡	0 只	0 – 2 只	3 只以上
羊	0 只	0 – 2 只	3 只以上
自宅级别	未改建	改建一次	改建两次

●天语：对“拆改修鉴”有所实践的玩家，请你们不要再犹豫了！！！

对“拆、改、修、鉴”有所实践的玩家，必投稿“科普”

责编天师忠告：以下文章仅供读者参考，绝对严禁自行拆改！

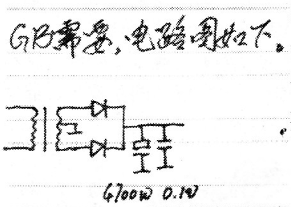
GB电源图纸系列

关于GB的问题越来越多，而几乎都来自于电源方面，在下对电子，无线电方面略知一二，所以想对GB的电源问题说几句。（成都市“四川链条厂”龙寿维，610081）

GB中薄机是最耗电的，原因是CPU是需5V供电才能正常工作，而薄机的电源才3V，所以在GB中采用了开关电源进行电压提升。提升至5V和17V，以供CPU和各个部分使用，故十分耗电。关于GB有杂音，是因为GB体积很小，而开关电源又会产生频率很高的振荡。很容易进入高频信号中，从而产生高频噪音。关机有黑线的问题是：GB中有许多电容，关机时因电容放电，而产生黑线。至于对GB有无寿命影响，还不得知。

以上几点中，前面是实测得出，后两点是经分析得出来，仅供参考。

现在卖的GB电源方面有很大问题。有人曾有一电源，工作半小时就发热得烫手。甚至在只将电源接上，也会发热。而电源滤波不好，交流声很大。用万用表测输出电压接近35V。经常使用会对薄机造成损坏。所以我设计制作了一个稳压电源，已经使用了半年，效果十分良好，而费用不过十余元。特将电路画出以便使广大GB玩家解出苦脑，此电源不管是2V，3V，6V，都可调，以满足各种GB需要，电路图如下（请见图）。



变压器可用6—9V的。

LM317是一个可调的三端稳压管，稳压值从1.25V—30V可调。三极管是防止电位器中点接触不良使输出的电压突然升高，而造成机器损坏。

稳压二极管可防止由于某种原因造成的电压升高，二极管和三极管如不接也可以。

以上元件接上即可，用万用表将输出电压调出至3V，就可以使用。应注意的是：在接GB前一定要注意电源的正负极，否则将一插上就会立即将电源保险烧断。（前车之鉴）本人厚机是中间负极性，薄机是中间正极性，如无把握可测原变压器输出极性，后再接线。LM317有大功率的电能消耗，所以最好装上散热片。应注意的是散热片是装在电源的正极。

可调电阻在调整好电压后，可以在测量后，用固定电阻替换，以防被人乱动后，使输出电压发生变化。

电源变压，整流部分可使用以前八位机电源代替。

此电源在交流180V—240V都可正常使用。输出电压不会发生变化，不仅GB机连随身听等也都可使用，绝无交流声。此电路可请懂无线电的朋友代其制作。

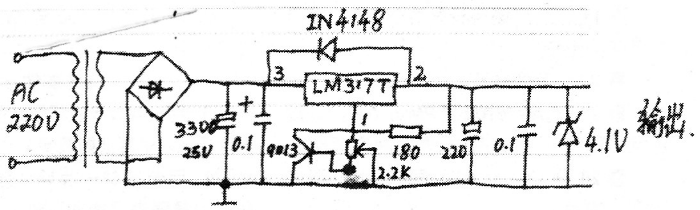
2000年1期有人问“三向螺丝”怎样开，可以使用什锦锉刀中的“三角形”状弱的锉刀打开，或用最小号一字改刀磨尖一点也可“将就、将就……”，但切勿盲目动手。

还有就是薄机电源插口很不牢靠，经常使用稍微一动，就会接触不良，经常使机器寿命造成影响。可以用烙铁在插头上均匀的镀上一层焊锡。注意掌握时间长短，不然中间的绝缘层就易被烫坏。再用小锉刀修匀一下，就可使用，效果十分良好。

由于薄机十分耗电，所以用电池十分不划算，我用的是充电电池，在电子市场上有随声听专用电源（BP机型），用来作薄机电源最好，只是把电源插口改成薄机插头就可。也应该注意正负极性，可作好记号，以方便使用。购买时应选好一点的（越重越好）。此电池充电一次可连续工作5—6小时，价钱也不贵。

对于有些电源损坏的机器修理，下次有机会再写吧！

编者话：本系列若干种电源图例，需请懂行人参读并制作。若有读者自行设计制作成功薄机3V电源，可来信。



小·经·验

交流角

各位在关PS时是不是随手将POWER一按就了事了呢？其实，这样关机对于PS的光驱不好。正确的关机方法是：在游戏不读盘的时候按一下RESET键，之后迅速按OPEN键，待光盘慢慢停止转动后，取出光盘，再按下POWER键。这就是正确的关机方法。

但要注意的是：①不要在正读盘的时候按下RESET键，PS光头正在读取信息时被强制中断，这样对光头是有害的，一定要等读盘完毕后再按RESET键。②按下RESET键后一定要迅速按下OPEN，这样你会看到光盘慢慢停止转动。如果你按了RESET键后停了1～2秒才按OPEN，你会发现光盘突然停止转动，同时机器发出一声“兹…兹…”的声音，这样对光头也不好。希望大家才能养成正确关PS机的好习惯，以免伤害到宝贵的光头。（西安莲湖区 马良（JEFF MA））

●龙哥几时娶龙嫂？（黑龙江省北安市一中 杜秉禹） ●任PS2腾空出世，坚持把SEGA进行到底。（北京海淀阜成路8号 皮雨峰）

●补上期“GB闪烁”丢行：台灯下（15～35W），厚机与灯达70～90度时有闪烁现象，薄机从60度开始就有闪烁且逐步加深。抱歉。

史上第一种能够上网的游戏机使用效果跟踪

文 责天师



↑世嘉公司总经理入交昭一郎先生在东京电玩春季展上以极少流露的严肃表情向人们揭示了网络游戏的本质。他宣布，DC的最新一代开发工具“KAGE(影)”，除了强化DC的整体执行效能外，更针对DC的网络规划以求效能最佳化。

留心的玩家可能已经知道，无论是目前的DC、PS2、WS，还是今后的GBA、海豚、X－BOX等等，都把网络功能设定成游戏机的“标准装备”。但是用游戏机去上网都能做些什么，可能有的玩家还没有一个比较明确的了解。现欲以DC为例，以简介的方式来说明。

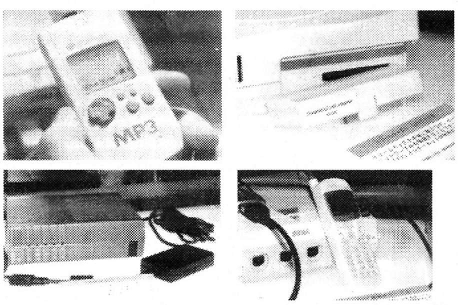
考虑到DC的全世界销售量已经突破了600万台，日、美、欧、亚共有150万人用DC上网，因此，这台主机在网络部分的性能是比较可靠的，是能够说明问题的(其他机种信息，亦请关注本栏)。

如同PC，游戏机上网同样需要MODEM，DC有34K和56K两种。同时，DC上网专用软件“DREAM PASSPORT”已进化至第3代，功能基本完善。在网络的架设上，世嘉走的是实打实的路线，目前虽是利用电话回线，但有线电视高速网正在积极准备中。集团专为DC设立的网络服务公司名为“ISAO(大川)”，其60万用户中的18岁以下者在缴费时将享有较大优惠。

但是，由于比日本更发达的国家对网络的要求较高，北美DC专用网SEGANET将于今年9月7日在AT&T的协力下正式开通，伴随着SOA的DC捐赠大行动(任何人只要将每月22美金的完全无时限SEGA.COM上网服务费预交24个月，均可免费获得DC一台、键盘一付。凡是以前购得DC的玩家，一律从SOA处获得200美元的上网支票一张、键盘一付)，预计此一超级凶狠的网络策略将在美国大部地区掀起一股用DC进行网络游戏的风暴。

当然，还有一个东东不可忘记，那就是DC的大容量“艾美加”磁碟系统，日本已经确定要在今年6月发售了。这套系统对于DC下载网络信息并进行最可靠的保存具有特别的意义。

有了以上的后勤保障，玩家付费后就可上网了，上网方式有移动电话(ISDN)、普通电话、有线电视三种。用DC上网除浏览信息外还可进行下述几项工作：1.用VMS型MP3播放机下载或即时聆



MP3　有线电视　ISDN　大哥大

听网站上的音乐。2.网上聊天。3.只要购买“DREAM i”这项DC周边，即可通过网络进行全球范围的可视通话。4.在国家乃至全球的范围内寻找玩友进行对战。5.从指定站点下载MD、PC－E的游戏至磁碟中。6.下载DC上各款游戏的VMS小资料。

显然，一项主机如果只有网络功能，而软件商却不制作网络游戏那也是白搭，因为这样的话主机最主要上网乐趣就会丧失掉。而DC之所以能够拥有超出100万的网络用户，说明它在这方面确有非常之处。CSK·SEGA GROUP可没少在网络游戏上花工夫，为了他们的DC家用机。

但不妨先看下面这条消息。

日本著名游戏商嘉富康(CAPCOM的官方“汉字”称谓。既“嘉”又“富”且“康”。卡普空对汉字理解得很好嘛)，极为看重网络，并身体力行地发展之(现正制作PC ONLINE RPG的开发，投资20亿日元，可让100万人同时连线，5000人同时游戏，采用英、日、中、法、德即时翻译系统)。该公司刚刚在DC上发售了“漫画英雄对嘉富康2”，由于已经和日本电信服务公司KDD合作成功DC的网上即时对战系统，加上该游戏还与同日上市的街机互动，因此，人气意外炸裂(虽然KDD的收费不算低)。

日本DC玩家买了“漫对嘉2”(销量10万以上)后只要上到KDD站点，即可同其他上网的玩家进行对战，当然，上网后也许还要等一小段时间才会有另一个玩家同你组成“对战小组”，但总地说来，上网对战还是较方便的。

有了如此体贴的网络系统，格斗迷们再也不用打电话让朋友拿着手柄来到自己的家中进行对战了，大家可以和全国的高手进行无责任大乱斗！你若能赢他就100局地赢才好。遗憾的是，因为要求上网对战的玩家数目远远超过KDD伺服系统所能负担的范围，从而导致了伺服器频繁拖慢，死机情况也有出现。嘉富康公司对此感到十二万分抱歉，并表示将以最快的速度改善频宽问题。

造成这种结果的原因是，嘉富康所架设的网络对战伺服器只能容纳约2400名玩家同时上网进行连线对战，可由于玩家的支持过于热情，常常有5000多名格斗迷在眼巴巴地等着上线，所以……。嘉富康表示，近期不但可解决网络塞车问题，今后为DC推出的“能量宝石2”、“街霸Ⅲ 3RD”、“私立正义学园2”、大作“SNK对嘉富康”等等作品也一律对应网络对战。

哈德森和其他一些公司也为DC制作了网络RPG若干。

由于DC的网络机能本身具有开放性(即和PC完全兼容)的特点，世嘉本家的ISAO目前也在全力以赴地为日本玩家准备着70款网络新作。北美方面，为了配合今年9月的庞大计划，SOA除为玩家准备好中裕司部长的趣味巨作“老鼠诱导弹”外，还有“SEGA TETRIS”、“万智牌”、“炸弹人DC”(最新作品)、“READY TO RUMBLE”等休闲在线作品。中裕司巨作“梦幻之星网络版”、名作“QUAKE3”将成为美国DC的网络主打。值得一提的是，“10⁶”这款DC原创的、最低容纳100万玩家的游戏正在积极制作中。

密报：等到日本的全区光纤网络架设完毕后，美国洛杉矶与香港(SEGA DOTCOM ASIA)的DC网络亦将OK，世嘉企业集团届时将分阶段完成DC全球联网。据入交总经理透露，SEGA的网络计划是长期的(10～15年)、庞大的，2001年3月时公司在日本的700多家街机直营店就要实现超高速的光纤远距通信，甚至与DC互动，进一步改变游戏世界的既有观念。

所以，原VISUAL CONCEPT社长、SOA技术副总裁认为DC的网络比别人早走了两步——对手架设网络时DC玩家已经在网上进行游戏了。发达国家的各品牌家用机在网络上的具体表现如何，我们不但要拭目以待，更要求他来中国大陆发展发展——世嘉收购了香港的“昌明控股股份有限公司”，建立SEGA.COM.ASIA网站和世嘉NETWORK有限公司，并引进该公司在美国建立的HEAT.NET电脑对战网络，另外根据情报，“世嘉公司香港分公司”即将挂牌成立，面向大陆、台湾、香港、东南亚地区……统筹家用机和街机的各项业务。可见，只要我们玩正版、买行货，谁说我们大陆玩家就连一点上网对战的希望也没有呢？

●你看本书时，先看哪三个栏目或文章：①S.P君的低级审美(画廊)②问多答少，胡编乱造(龙哥热线、秘技天地)③游戏新闻眼(反正也是晚了，放最后吧！)——以上是山东省东明县一中高乃昊同学的话，也不知是褒是贬？另，北京呼家楼中学刘家亮，你驳斥“一舞惊人”的信收到，移至下期。

●好消息：应读者强烈要求，今后将刊登①PS 光驱分解术。②PS 驱动集成电路简介。③PS 聚焦线圈两种故障的维修。

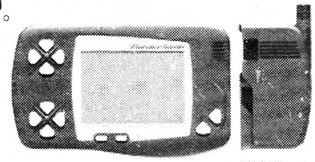
天语：①部分玩友对民用视频发烧器材很感兴趣。DC 的640×480级 VGA 端子正好可以大派用场，其适应度、实用度均令人满意。天津刘琦老乡你好，来信均收到，下期解答吧！(笑)②索尼 PS2 的网络架设已经起动，就连 WS 掌机也可以上网浏览信息。科技进步，游戏机受益，我们中国闯关族看着打由心底里高兴，可是……



←史克威尔也上网了。



→先锋电浆电视。



↑WS 网络装。

常规清洁最重要

本人有台二手 7000，问题多多，经个人的研究 + 实践，全部搞定。其中有一个问题我觉得需要交流一下。

PS 机有时读盘顺畅有时却挑碟，还会出现游戏时容易死机或画面切换时出现迟缓、停顿现象，另外有的游戏只有将 PS 倒置才能读出……

我认为这都可归结光头部分因时间使用过久、光头不清洁造成的，加之主机内部传动齿轮和光头滑道由于脏物阻塞，或者出厂时加的润滑剂剂干枯结块不能起到润滑作用，使光头移动时产生“喀嗞”声。由于光驱是比较精密的部件，光头的动作全靠各种齿轮各滑道的驱动，如不保证它们的清洁和润滑，就会使光头移动困难，影响读盘质量，加速硬件损耗，加大摆动间隔，影响寻迹精度，从而产生上面提到的毛病。

所以，我的观点是：对光头加以常规清洁，对齿轮、滑道进行清洁的同时加入适量润滑剂是极为重要的。清洁光头时只需用棉签沾纯净水轻拭物镜表面。整个滑道部分可用酒精进行清洁(如图)，然后加入润滑油或塑料专用润滑剂。我的机子曾出现过玩“寄生前夜 2”时正着读容易死机，倒着放正常，当时很自然地怀疑到光头下坠所致，但仅经过以上清洁过程后，主机就恢复到一切正常，并且游戏读取速度也提高了很多，不再出现停顿和挑盘现象。当时一切 OK，我简直想欢呼！

当然，如果光驱不读碟甚至连 PS 标志画面都读不出，你应测试光驱是否按正常的步骤工作(先看光头是否发光？然后设法在开盖的状态下开机，观察碟片的转动是否连续而无停顿？而进入游戏画面前光头是否正确动作？)，如异常，可用无磁小改锥试着调整一下功率，顺时针为加大。在确定了光头下垂到一定程度而影响了读盘效果时，请设法恢复或加高，但本人已将光驱部分和主板都给固定住，PS 是竖着玩的(PS2？)，因此，解决了光头下坠的矛盾——光头是靠线圈托起，有很大的自由空间，但长期重力作用会使之下垂。

最后，从光头角度讲我建议大家给 D 碟加保护膜；再者，全新原装进口的 PS 光头，大家是想也不要想了，几乎没有。

(四川省芦山县邮政局 张曦，625600，愿和广大玩友交流)

PS 直读与光驱修理

PS 直读按装法不同分为二种。1. 安装在主机主机解码区内，此种直读厂牌甚多(在此不多介绍)，特点是可靠性高，只要安装时不出问题，大多可使用很长时间。2. 安装在主机 CD-ROM 与主机之间，这种方法是近来出现的，可能是为了减少安装时间，此法安装方便，但问题也很多，如死机、读盘时间长等，修理方法不难，大多是虚焊，只要将 IC 焊上，取原来无法顺利读出的盘试机即可。

下面说说光驱，PS 因型号不同，光驱也有许多型号，常见的机型是 5501 和 7501，前者是 KSM-440ADM，后者是 AEM，二者都是长线光驱，质量、读盘能力、寿命大至相同，本文重点是 ADM(因 7 字头 AEM 与之相似，故一笔带过)。杂志 97 年 8 月号 51 页曾刊登过光头修复，但那可能是 3000 或 3500 中的一种，因此型机有 AV 端子且光驱位置与以后的 PS 机不同，现来说明 5501 主机光驱。

光驱后有一护板，取下后，见图 1。

因 5501 已是简化主机，故在从前型号中有的旋钮大多已简化或省略，但还是保留了光头灵敏度旋钮，请见图 2。

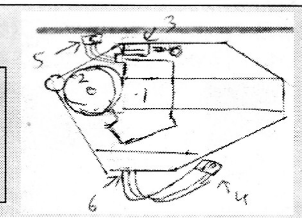
看过上图后，如主机出现读盘不畅，可对光头灵敏度进行调整，顺时针方向，约 1～10 度内，调到你认为读盘最好时即可停止。切不可一次调节过大量，请保存原始方向，以后换光头时，将旋钮还原。如再三调节，无明显效果，可试调光头功率旋钮。加大功率后效果虽明显但会加快光头 KO 速度，望三思。

关于解决光头下坠问题，对 1000～5000 型只管调整“物镜高度旋钮”，就可控制光头高度，如对光头聚焦旋钮调整还可控制聚焦。其实 PS 真正的“绝症”少之又少，大多是“感冒咳嗽”之类小病。望广大玩家在修理时多问、多看，不要只听 BOSS 的话，如果大家有何问题，可来信给我。

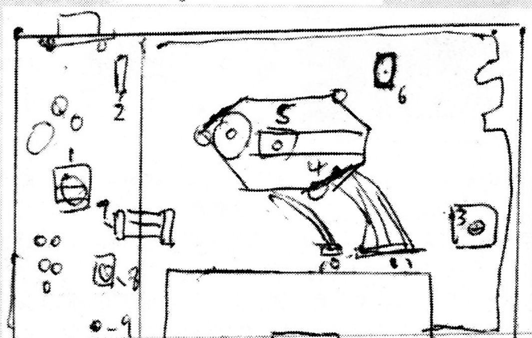
(上海市宝山区通河八村 198 号 101 室 陈树，200435)

●图 1

5501 光驱各部简图



1. 光头
2. 主马达
3. 副马达
4. 连线
5. 光驱电源线
6. 光头功率旋钮



●图 2

1. 电机内电源	5. 激光头	9. 指示灯
2. 保险丝	6. 光头启动开关	10. 光头电机连线
3. 光头灵敏度旋钮	7. 主机电源连线	11. 光头数据排线
4. 光头功率旋钮	8. 电源开关	

●当海豚和 X-BOX 都正式发售时，“DC”退出历史的倒计时也开始了。(广西桂平 付官)/天语：世嘉铁杆的心理承受力比您想的可能要高得多。

●TTT(PS2)：为了得到你，我决定同高考“决战”，希望最终能坐上“山脊赛车 5”，度过这“死或生 2”的关头，实现我的“最终幻想 10”！(四川 林敏)

●因 PS2 的 DVD 问题，格斗天书减至 1 页，有关连载暂停刊登。

→↓↘格斗天书↓↘→

霸王塾

99 告白天下篇 吉林辽源 祖强

近期看电软，只觉格斗天书所登稿件极少，而且在电软中的地位不断下降(第 4 期仅有 3 页)。天兄似乎有些委靡不振，这对像我这样的铁杆格斗迷是绝对不能容忍的，是该拉天兄一把的时候了。

■KOF99 浮空连击：

以雅典为例的浮空连击，自 97 后烟消云散，今日吾令之重现江湖。

1．条件：己方在版边且处受创硬直状态或倒地，在硬直解除或刚起身时输入↗，角色会自动进行三角跳跃，从而达到浮空目的。

2．效果：雅典娜将会在空中(离地约 1CM 处)使出 PSYCHIL TELEPORT(↓↘→ B/D)后浮在空中。

在这个状态下就会产生无限连击。将对手逼至角落，以下轻拳无限连击之(因浮空后不会向后弹开)。当你看到对手从满血一丝一丝被扣至 KO 时，就能感到浮空连击确实值得一练。

此外，这样的可浮空连击者还有舞，包，蔡，玛丽，但要注意避开空中型特殊技。98 中这样也可浮空连击，一日在街机厅中用此技招来一片异样的目光和无数声惊叹，而自己却显得对他们不屑一顾，那种感觉……)

本告白天下篇分为若干领域，鲜为人知，下期见。

请玩 EX2(一)

天语：全体街霸系列里比较出名的赖子就是盖尔，从 12 人到少年再到 EX，气儿>刺儿往往令人没脾气，判定还强。如果将盖尔换成升龙系指令对空，相信会更平衡些。论到赖，连春丽都没法和 GUILE 比。另外，对于 EX 系列，除了要在超杀连超杀时明确 SUPER CANCEL 的时机外，亦应多多研究人物技巧的生克制化，以备实战时需要。中下面是沪浦东福山路“霸迷”陆歌读者的 PS 版心得。

●桑吉：NO16/A，下中 P>下中 K>大踩>中断>站中 K>大踩。此技注意中断时不要多绕一圈以免形成对空超杀，中断后输入↓↘→中 K↓↘→K 要迅速。

●盖尔：1．手刀>超杀刀光(↙蓄>→P↘↓↙↗K)。2．刀光>超杀刀光(↙蓄>↗K↘↓↙↗K)。3．NO16/A，J 强 P>下中 P>下轻 K>手刀>OPENING ギャンビット>超杀刀光。J 强 P 时即可按住↙蓄力，下轻 K 与手刀的连接要快，在 P 系超杀一闪的时候，立即拉↙蓄力，看左侧的连击数至 8 或 9 时立即↘↓↙↗K 收招。

●春丽：1．NO11/C，近身 OC 后快速连打重 K 键，百裂脚发出以前只允许有一次普通技。2．NO14/B，防御破坏>鹰爪脚×3。必须空中破防，鹰爪脚时不要在版边，可以按选择键拉出画面。3．NO15/A，飞燕蹴>下中 K>千裂脚>霸王天升脚>气功掌。注意下中 K>千裂脚必须用提前输入即↓↘→↓中 K 再↘→K。4．NO16/A，旋转大鸟踢>霸山天升脚>下中 P>霸王天升脚>千裂脚。旋转大鸟踢到最后一击时才能收招，下中 P>霸山天升脚不要用提前输入，应该把注意力放在下中 P，命中后电脑会浮空，有足够时间反绕两圈接超杀。最后的千裂脚只有当下落至春丽一样高度时闪出超杀才能命中，而非一味求快。

●肯：NO16/A，疾风迅雷脚>中断>下中 P>J 强 P>龙卷旋风脚。难点在于龙卷旋风脚，其实是一种心理障碍。应该多练习地面上的↘重 P>龙卷旋风脚，在前跳时想着地面上的出招感觉，掌握节奏感后会越来越纯熟。

●隆：1．NO15/A，防御破坏>J 强 K>立轻 P>升龙拳。破防的时机是在电脑向上跃起时而非下落时。J 强 K 要等到电脑头下脚上掉落时出招。想要减低难度，可以近身用两次轻 P 逼其在地面上防御，然后在地面上破防，可轻松完成。2．NO16/A，近身启动 OC(站中 P>站重 P>站重 K>蹲中 P>蹲中 K>波动拳×3)>真空波动>真空龙卷旋风脚。OC 中可自由发挥，原则是不要有重复动作，尽量用中、重攻击。

20 币测试 DC 版 99

本人虽为一完全买不起 DC 的街机仔，但由于中国人无限的改造能力，在街机厅中我玩到了 DC 改制的 99 进化版。

对移植版本的游戏，我们都要将其与原版及其他版本对比一番，从整体效果来看，绝对是 DC≥ARC≫PS。首先在画面上，DC 版无论色彩、画质还是人物细部都与街机相差无几，比起 PS 的版本真是相去甚远。DC 版在每局前都有个几秒的 CG 画面，然后转入战斗，背景有明显的立体感且都可以动，3D 画面虽比不上 AVG，但对 FTG 来说绝对是 NO.1。DC 的功能的确强大(虽然 PS2 已售，但偶尔夸夸 DC 不会被打吧?)。有了这样一台主机支持，进化版的读盘时间比起 PS 那令人恨不得关机的慢动作真是进化很多，简直可用眨眼间来形容，让人不得不佩服 DC 的(一群 PS 机主围了上来…)——强大威力！嘭！(终于打开了…)

下面介绍一下 DC 版的特点(鼻青脸肿地)。本次增加了大门比利及新装麻宫草雉还有不知名的一男一女，女的可能是 METAL SLUG3 里的那个角色。虽然都是些只能作为援助攻击上场的，但还是给了我们这些喜新爱旧的玩家以些许安慰，毕竟老的东东也有很强的生命力。正如“SS 虽退自有 DC 接班；PS 再横也得二代登台”。扑嗵！(被饮料瓶砸至讲台下)

话说回来，DC 版也有一些细节上的改动(扶正已无镜片的眼镜)，一是招式耗血明显减少，一个 MAX 超杀才抵得上街机的一个普通超杀损血量，给人的感觉像回到了 98 那种打了数 HIT 只耗一点血的时代。二是部分赖招被修正，如蔡宝健的近 C>骸突>凤凰脚无法破防，使我好不容易找机会发出后却惨遭椎拳崇无限连击的命运，惨！如果说 SNK 这么做是为了让 DC 机主能在家中充分享受对战的平等性，那么我可要叮嘱一句：千万别让朋友选库里扎利德！KOF 的 BOSS 总有四大特点：大范围的飞行道具、快速度的突进技、判定奇强的对空技以及耗血狂多的超杀。从 94RUGAL 至 99 库里扎利德均是如此，使得与之对战如同一场噩梦。本人就曾亲历过耗不到半排血放倒对手两人却被 BOSS 一办三的痛苦战斗。公理何在?

唠叨了这么多，结论很简单：买 DC 必玩 KOF99，玩 KOF99 不妨试试 DC 改制。(相对家用机而言，吾等穷学生还是玩街机算了)

再一次扶正已无镜片的眼镜(毕竟自己也是高手)。

对 SNK 死忠的 CLARK.H(江苏镇江南门大街尤唐巷)

●FF8：连续剑必出法如下，在斯科尔体力呈黄色时或使用“欧拉(オーラ)”魔法后，连打角键即可。而武装飞鸟 2 选阿伊时只需将光标对准“?”按“↓”即可。(江苏昆山某张姓读者) ●我是南京“中国药科大学”的刘涛，就是那个武装雄狮终结者啊? 我告诉你天师，PS2 我肯定要买。





不断创新，在众多游戏类型中连续创造奇迹的……

业界奇才——科乐美

会社概要

厂商：科乐美

KONAMI CO.LTD. コナミ

创业：1969 年（昭和 44 年）3 月 21 日

设立：1973 年（昭和 28 年）3 月 19 年

资本金：13,014,850,000（截至 1999 年 3 月 31 日）

地址：东京都港区虎ノ门 4－3－1　邮 105－6021

代表者：董事长兼会长 上月景正

从业人数：连接 1983 人，单独 827 人（截至 1999 年 3 月 31 日）

员工平均年龄：29.5（截至 1999 年 3 月 31 日）



经营部门与业务范围

1. 家用机事业部（CS 事业部）：家用机游戏机的软件开发制作与贩卖；

2. 街机事业部（AM 事业部）：面向娱乐设施的街机器材的开发制作与贩卖；

3. 游戏机事业部（AM 事业部）：面向娱乐设施的框体机的开发制作与贩卖；

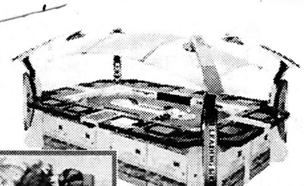
4. 柏青哥系列事业部（PS 事业部）：面向柏青哥厂商的液晶显示装置的开发制作与贩卖；

5. 知识产权事业部：角色、携带 GAME 的开发贩卖、知识产权的应用，其他会社家用机软件买付配给；

6. 娱乐设施事业部（AO 事业部）：娱乐设施事业部。

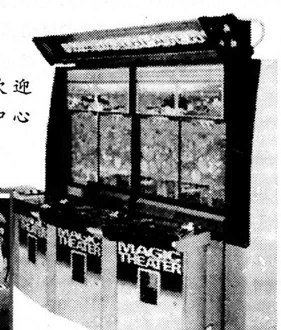
KONAMI 的展望

今后，KONAMI 要继续保持对应多机种发售软件、面向多类型开发软件的战略，并以研发出能够被业界瞩目的高品质软件为目标。未来将进一步强化网络游戏的制作和 CG 技术的研究。巩固日本国内的强力游戏会社地位的同时，继续扩展在海外的市场份额。



←日本娱乐厅中的博彩游戏机！





→大受欢迎的娱乐中心的新宠。



↑→　漫画“少年蓝球梦”大受好评，后改编为游戏。

不甘于已有游戏类型的开发

97 年 12 月，KONAMI GM 事业部开始将“狂热节拍”投入游戏市场。98 年 3 月，初期音乐游戏的市场规模不满 10 亿元。但是在 99 年 3 月，“DJ 2nd MIX”已饱受好评，从此以音乐为主题的游戏开始了真正的大流行。至 99 年 5 月为止，“狂热节拍”大型机台的销量也达到了 8000 台，这样良好的销售情况在当前低迷的街机市场非常难得。本作不仅可以一个人独自享受，更支持多人的痛快游戏。伴着旋律的流动，玩家好象化身为舞池内的狂热 DJ，游戏的乐趣也就在其中。

近几年，大部分街机厂商都在倾力追求暴力的画面和复杂的系统。这反而使得玩家对街机厅失去兴趣。这样的环境下，以音乐为主体的游戏可能将成为街机厅最耀眼的部分。音乐在人类生活中是不可或缺的元素，它可以陶冶人们情操，也可以宣泄人们的情感，KONAMI 也正是以此为

目标在音乐游戏的领域不断探索着。

KONAMI 名作回顾

掀起恋爱游戏热潮的“心跳纪念品”

凭借对于创新的热忱，被玩家视为恋爱游戏鼻祖和最佳的“心跳纪念品”也在超任上登场了。在这部作品中，故事的最后准备有情感的重头戏，根据与玩家亲密度的高低，女主角会在大树下和玩家真情告白，所以怎样与女孩子相处就成了游戏过程中最重要的部分。故事中将有多位性格各异的女主角出现，但是角色并不是“心跳”的最大卖点，游戏中主角与其他角色之间的情感交流，就像是每位玩家都曾渡过的高中生活一样浪漫美好。这大概这就“心跳纪念品”至今仍令无数玩家怀念不已的原因吧。



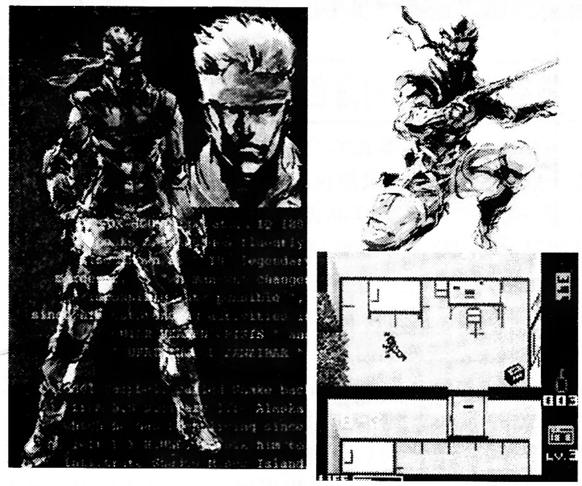
融入 RPG 要素的“大盗伍右卫门”

“大盗伍右卫门”系列可以说是 KONAMI 最成功的动作游戏之一。除了有着两位长相爆笑的主角之外，游戏过程也弛张有序。玩家并非从头到尾地拼命杀敌，而是要先在各大城镇搜集情报，补充自己的道具，而后迎接挑战考验。与 KONAMI 的其它招牌系列相比，“大盗伍右卫门”应该算是最为多产的作品吧！但是，自从进入 32 位机时代之后，由于受到 3D 技术的限制，“大盗五右卫门”的光芒就不像以前那么地耀眼了。目前“大盗伍右卫门”的最新系列多出现在 GB 和 N64 上。



搭载厚重世界观的战略谍报 ACT“MGS”

1987 年，由小岛秀夫领衔制作的 MSX 2 版《合金装备》（《Metal gear》）推出，它确立了贯穿于全系列的“隐密作战”这一独具魅力的制作理念。同年，推出了 FC 版，小岛秀夫并未参与其制作过程，而在国内它的命运也确如没爸的孩子一样，易名为《燃烧战车》(以下 MG)，当时玩家玩惯了 KONAMI 的《魂斗罗》、《赤色要塞》等火爆游戏，对 MG 这样一款需要蹑手蹑脚完成任务的游戏想必相当不适应。但 MG 整体感觉和无线电联络的画面确实能给人留下深刻的印象，在今天玩 MGS 时很容易据此联想起它。代号为“合金装备”的究级武器在本作中首次出现，固体蛇（主人公正确译名应为“固体蛇”）奉命潜入武装要塞国家“OUTER HEAVEN”对这一秘密武器进行调查、破译，并搜寻先于自己潜入的特工 GREY FOX，作为特种部队“猎狐犬”一员的固体蛇最终面对的敌人竟然是“猎狐犬”的指挥官——BIG BOSS。



始终未把重心放在主流机种上的“合金装备”系列终于在 98 年登陆 PS，制作人仍为小岛秀夫。背景设定方面矛头直指美国，事件地点为阿拉斯加的美军核废料仓库（实际上是军工企业 Arms Tech 的试验基地）。固体蛇退出之后的“猎狐犬”发动兵变，要求现金和在前作中死亡的 BIG BOSS 的遗体（准确的说是他的遗传基因数据），如果条件不被接受就将发射核武器。固体蛇奉命解救人质，并调查恐怖主义分子是否具有核攻击能力，一旦确认即加以破坏。借助 PS 机能，“合金装备·斯内克”在画面、剧情、系统等各个方面都表现得相当完美，更以首周 31 万的佳绩为当时低速的软件市场带来了活力。

社长上月景正对 KONAMI 的展望

娱乐、电影、音乐、出版等其它的相关产业。我们希望可以将 KONAMI 变成国际型的大会社。另一方面，游戏开发商之间的竞争也愈演愈烈，两极化现象严重，销售不佳的角色很快就会被市场淘汰。在这样严峻的现状中，KONAMI 始终会保持积极的态度，令自己的业务保持良性循环。至 1999 年三月期的财年业绩显示，我们公司的成长是显而易见的，并且超出了预先拟定的目标。不过公司并不会就此感到自豪或满足，今后仍要为追求高品质产品做不懈的努力，请玩家予以期待。



不断进化的“恶魔城”

“恶魔城”是在1989年在推出的作品。游戏讲述的是主人公克利斯·西蒙消灭吸血鬼德拉克拉伯爵的惊险故事。游戏场景在阴郁的伯爵城堡中进行,途中会遇到僵尸、吸血蝙蝠、美杜莎等神话中的鬼怪。在当时而言,敌人的造型、情节及音乐都相当诡异恐怖。主角西蒙除使用鞭子外,还有短剑、斧头、飞去来器、生水瓶、怀表五种辅助道具的设定。 此后，延续初作世界观的续作不断在各机种上登场,系统逐步进化的同时,游戏也逐步向3D化迈进。







拥有108位仲间角色的RPG“幻想水浒传”

KONAMI的招牌RPG之一。1代“幻想水浒传”是PS创业期的一大功臣。虽然仅出过2代的这一系列从来没有作为一流RPG为人们所品评过,但却有为数不少的玩家为其拥趸。可以说是不能算顶尖但颇具个性的作品。

扣题的108位同伴的设计是游戏系列始终贯穿的最大特征。108位不同种族、性别、性格的角色的设定以及他们各自或复杂或简单的加入方式，在主线剧情之外支撑着整个游戏，再和多重结局相联系，驱使着喜好完美的玩家以100%的投入来面对这款游戏。

游戏的制作者对《水浒传》的理解还是比较深刻的,既然是农民起义就要有自己的根据地——“城寨建设”也是游戏的关键词之一。城寨从破败到兴盛，由弱至强所激起的成就感也正是游戏吸引人的又一原因，而安排其间的迷你游戏和事件更使玩家有身临其境手握大权之感。

同样是游戏制作理念的忠实体现，但被玩家毁誉参半的是游戏中的SLG成份,冗长而又不知命运掌握在谁手中的战棋，除了可以看作是大规模军团作战的一种必要的象征外,似乎并没有更多存在的意义。

而与此相应的固定单挑更使游戏难度陡增，如果说必须要练级才能通关的RPG算是有难度的话,“幻”算得上是一款颇有难度的玩家级游戏了。



体现丰富战术配合的实况足球“WE”

KONAMI的足球游戏真正为国内玩家所瞩目要上溯到超任时代,那句能让玩家惊喜的“ワールドサッカー ウィニング イレブン(World Soccer Winning Eleven)”,使每个痴迷于初代WE的玩家都能至少喊上一句标准的“J-English”了。就像已不满足于8位机的动作游戏的玩家发现了RPG和SLG一样,新机种为足球类游戏带来了可能性。

但戏剧性的是,初代WE不仅告诉了玩家们怎样才算的上是主流的足球游戏,更成为了完全意义上的主流游戏。毕竟和浸透RPG和SLG的日本语不同,足球是世界性语言。

32位游戏新时代的到来给ACT和STG带来的阵痛，同样发生在足球游戏身上。PS和SS上早期的3D足球游戏,即使是出自KONAMI之手也让人倍感幼稚。不过KONAMI这一次的聪明之处在于没有急于推出WE。在WE推出时,已经是1997年了。期间推出的WE3和WE3.5世杯版更是达到了足球游戏前所未有的巅峰，玩家们驾轻就熟的系统加上和足球文化完美的融合，使WE4在很长一段时间里都没能摆脱这位先驱的阴影。直到浪漫的法兰西之夏离我们越来越远,舍夫琴柯、阿内尔卡才成为人们新的注目焦点。

WE4在系统上的完成度和它在系列中的不同是其两大特征。在第一印象上，她可能很接近于PC上的经典足球游戏FIFA系列,但所幸这种相似仅限于在外壳上,其丰富的队员能力设定、真实多变的战术设定令许多玩家至今乐此不疲。







音乐游戏的魅力所在

到底音乐游戏是什么形态的游戏呢?其实非常简单，玩家根据游戏中出现的节奏，在一定时间内输入一定的指令，只要达到某一标准后就能够顺利过关。这听起来好像非常无聊,并没有什么吸引力，但是这类游戏却巧妙地使用许多时下广受大众喜爱的音乐类型，并同时推出逼真的对应周边。就好象TAITO制作的“电车GO”等游戏,当然还有一些像民航机驾驶、遥控汽车及消防员等模拟游戏。而音乐游戏就是让玩家去体会、感受并扮演吉他手、DJ、舞者等和音乐有关的职业人物。KONAMI推出的大量音乐游戏为电玩界带来了一道曙光，也令KONAMI成为了99年最为风光的软件制作厂商之一。

在街机上推出的第一款音乐“狂热节拍”可说是让游戏音乐开始与玩家产生互动性。游戏音乐不再只是背景音乐，而是成为游戏的主角，加上外接的喇叭以及为游戏设计的特殊周边，自然倍受瞩目。简单的游戏规则，就算是不常接触电玩的人都能够很快上手。即使是在一旁观赏他人进行游戏,同样也能够感受到游戏的魅力。一个崭新的游戏观念已经成形了!



机动战士高达 吉兰的野望

——吉昂的系谱

这是一款《三国》+《银英传》类型的游戏，自由度很高，本不该写什么“攻略”之类的东西“蒙事”。但游戏初期的难度较高，再加上有些接触这款游戏的玩家对高达系列又不是很熟悉（若是因为不熟悉高达而放过这款游戏的话就太可惜了），所以笔者斗胆以第一部“ギレンの野望”为主写了个攻略，旨在为不太熟悉ガンダム的玩家介绍这款游戏，还请各位“MS 武器专家”和“历史学家”不要见笑。

PS	厂商：BANDAI	类型：SLG
	发售日：2000.2.10	媒体：CD×2

联邦军初期发展以及逐步攻陷吉昂军的流程攻略

谨以此文献给那些对**ガンダム**不太熟悉，但又想领略一下“**ジオンの系谱**”的玩家们，愿能大家共同体验作为一名伟大指挥官的成就感。

一年战争初期，由于吉昂（**ジオン**）军掌握了米诺夫斯基粒子及 MS 技术，在军事技术上占据了绝对优势，致使联邦军节节败退。整个大气层外围失守，剩下的宇宙舰队退守至路纳兹（**ルナツー**）和 SIDE7（**サイド 7**）殖民卫星。经过几次大气层突入作战后，整个地球的大部分被占领，只剩下贝尔法斯特（**ベルファスト**）、印度的马得拉斯（**マドラン**）、澳大利亚（**トリントン**）几个军事基地和以加布罗（**ジャブロー**）为中心的南美洲未被侵占。

由于军事技术落后，所以当前首要任务就是发动 V 作战，进行 MS 的研究及开发，以及各种技术水平的提高；其次便是积极的进行外交，趁资金充裕尽快将友好度提高（关系至少达到良好以上）；军事方面需要建造一小批 **S フィシッュー**和潜水艇，分别派往各个海域，尽可能长时间的守住各个海域（这些海域在今后部队运输时会起很大作用）；最后，开发一批以 61 式坦克、**ミデア**和 **S フィッシュー**为主的防守部队分别调往各个前线。宇宙方面，将所有的残余舰队集中到路纳兹（**ルナツー**）基地，条件允许的话再建造 2 至 3 队 **S フィシッュー**部队（按 3 支小队为一队计算），作好防守工作，同时抽调小型部队对路纳兹四周的空域进行干扰作战，影响敌人总攻的发动。

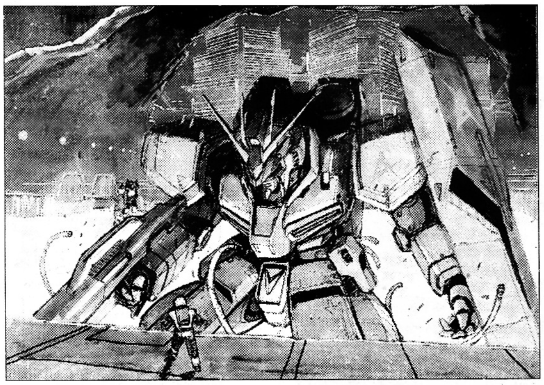


防守工作做妥后，就要准备进攻了。首先，在印度的马得拉斯囤积兵力，以 61 式坦克、**ミデア**、**S フィシッュー**和**デブロック**为主大批建造部队，兵力充足后就向北京方向进攻（只要兵力是敌人的 1.5 至 2 倍就算“充足”了）。约 3T 后就会提出北京攻略作战，只要不断补充兵力就可作战成功。在攻略战期间，重建宇宙舰队的**ビンソン**计划会被提出，实行后能够开发出能搭载 MS 的**サラミス**级和**マゼラン**级战舰。当 V 作战计划的五件产品（**コアファイター**、**ガンタンク**、**ガンキヤノン**、**ガンダム**和**ベガサス**级战舰）全部开发完成且 V 作战结束之后，会提出 RX－**シリーズ**回收计划，使联邦军各种技术上升一级，并可开发 RX－78－2 **ガンダム**正式型。之后的生产就要以**ジム**和**ミデア**为主，再辅以**ジムキノン**，准备下一个地方的攻略。

如果速度够快的话，15－20T 就会提出夏威夷攻略战（**ハワイ**攻略战）、纽约攻略战（**ニューヤク**攻略战）和加利福尼亚攻略战（**キャリフォニヤ**攻略战）。这个阶段，夏威夷的守军还是以陆上部队为主，所以只要有 2 队水下用吉姆（**アクアジム**）和 2 至 3 队吉姆就可轻松胜出（具体的部队数量要需根据敌守军的数量来定），当然还要配以运输用的潜水艇和运输机。在进行纽约或加利福尼亚攻略时要注意，这虽然这两个区域是陆战区，但由于临海，因此也要求海军进行配合（敌人甚至可能拥有水下专用 MS 或 MA）。另外在陆战中，敌人应该已有较强的陆战专用机，所以我方也要渐渐转入以吉姆轻装型（**ジム L アーマー**）为主的部队，而且应在兵力不相上下的情况进行进攻，否则得不偿失。在此期间，白色要塞队由 SIDE7 出发返回加布罗（**ジャブロー**），途中与**シャア**、**ラル**等遭遇，并击毙**カルマ・ザビ**，白色要塞队会申请两次补给，都应该提供。当其抵达加布罗后，开发部会根据高达的实战资料提出 GM 强化计划，该计划实施后，我军 GM 系列机体的性能都会得到提高。

美洲任一据点和夏威夷攻下后，就可以向敌人在地球上的心脏部位——奥迪萨（**オデッサ**）发起进攻。攻入奥迪萨后，会发生我军将领**エルラン**叛变、敌参谋**マ・クベ**违反《南极公约》使用核武器的事件。事件发生后，我方部队被毁一半，敌人受到相同数量的损失（即我方损失越大，敌方损失越大）。因此，攻打奥迪萨时尽可能的将附近剩余的飞机坦克派往奥迪萨，核武器事件发生，双方都损失巨大，此时再将主力部队调至奥迪萨即可轻松搞定。

奥迪萨失守后，地球上的吉昂军可谓大势已去，开始战略撤退至所罗门（**ソロモン**）要塞。吉昂军在地球上的最后一块地盘乞力马扎罗（**キリマンジロ**）基地的攻略也被提出。另外，联邦军开



始准备进攻所罗门的星一号作战计划，开发部提出星一号作战所需的**ソーラシステム**的开发议案，以白色要塞为主的第十三独立小队成立，并前往宇宙，为星一号作战铺平道路。

在第十三独立小队进行阳动作战的同时，会发生另一特殊事件。在加布罗发现间谍，2至3回合后敌部队由大气层外突入，直接攻进加布罗本土，所以当收到发现间谍的报告后，千万一定要调集部分部队回防，抵御攻击。如果谍报等级较高的话，会发现敌人的重型MA**アブサラス**的事件，并询问是否组织08MS小队进行调查，若是拒绝的话，不久就会在加布罗（**ジャブロー**）出现敌MA**アブサラス**系列的机体。这是种非常强悍的机体，所以最好还是同意组建08MS小队的提议，而且08MS小队组建后的几个回合内，又发生**シロー**的陆战用高达被击破事件，开发部将再次提出后继机体的提案，此后便可将**ガンダム** Ez－8投入开发。另外，EXAM研究计划也被提出，执行后就可开发搭载EXAM系统的深蓝系列机体。

由于地球的失利，吉昂军回开始疯狂的进行降下作战，所以这个时期不要忙着进攻，而应做好防守工作，把强力机体都调往各个军事基地（**ガンダム**量产型、**ガンダム**等），以防敌人的突入作战。不过在奥迪萨一定要准备一批吉姆部队（最好是**ジムＬアーマー**和**ジムＳカスタム**），而且要中等规模的部队，若资金充裕的话，最好能在加布罗也准备一批类似的部队，并且开始建造空间用战舰。做好防守工作，再组织部队进行乞力马扎罗的攻略。若在此之前发现乞力马扎罗的守军较少，也可抓住机会进攻，总之要灵活掌握。

在此阶段，敌人为了夺回奥迪萨，开始准备奥迪萨的降下作战，所以在奥迪萨的上空会集结大规模的部队，准备一举夺回奥迪萨。这种战法看似野蛮吓人，但是同样暴露了致命弱点——用于降下作战的部队由于都是陆战型，必然不可能在空间作战，因此主动从奥迪萨打上去，一定可以轻易击败敌人（知道为什么要在奥迪萨准备空间用部队了吧！）。笔者曾经攻上驻守有敌人近40支部队的奥迪萨上空时，惊奇的发现守军只有三支MS和一支MA，而且还是临时从别的区域调来的援军。只要占领该区域，就可以一下歼灭这些陆战部队。敌人在其它空降区域集结的降下部队也可以如法炮制，这样不仅缓解了自己的危机，也有效的打击了敌人的嚣张气焰。

肃清地球外围之后，就要清理一下地球上的守军了，将能够利用的都利用起来，向宇宙进发。集结部队之后，要积极地向所罗门（**ソロモン**）方向进攻，当然也要防范由月面都市（**グラナダ**）来袭的敌军对地球外围的侵扰。进攻所罗门要塞之前，同敌人交手数次、屡建奇功的白色要塞队申请参加所罗门的攻略，同意后**アムロ**会将大扎姆（**ビグザム**）击破，击毙**ドズル**。进攻所罗门的部队应以此为主。另外，一定要有一批高达参战（今后的大规模战役都要投入**ガンダム**），以克制敌人的大扎姆。进攻所罗门后，如果**ソーラシステム**开发成功，就会发生**ソーラシステム**发射的事件，所罗门守军损毁50％，再不用为兵力悬殊而担忧了。

所罗门被攻陷后，敌人会专注于亚巴奥（**ア・バオア・クー**）和月面都市（**グラナダ**）的防守。我军一面要掐断月面都市部队的进路——宇宙区域8，一面要集结大批部队准备亚巴奥（**ア・バオア・クー**）的攻略，此时敌人在其它地域的防守已经削弱了，而且应该已被单独隔离出来，所以要抓紧时间把能占领的地盘全部占领。在此期间，可能会发生白色要塞队申请调查敌新型机、击破敌MA**ブラウ・ブロ**和**エルメス**的事件（具体发生条件不祥）。

当我军攻入亚巴奥的时候，会发生**デキン・ザビ**王公要求与联邦和谈的事件，接受后，**ギレン・ザビ**妄图用**ソーラ・レイ**将**デキン・ザビ**王公和联邦的舰队一举消灭，此时若谍报等级较高，便可发现敌人的**ソーラ・レイ**，进而采取紧急回避，降低损失（也可像进攻奥迪萨时的战法一样），之后便是不可避免的一场恶战。由于是最后的防线，吉昂军的部队绝非等闲之辈，一定要有大量的吉姆空间型（**ジムコマンド**ーS）配合高达进攻，占领制压点，尽量争取速战速决。

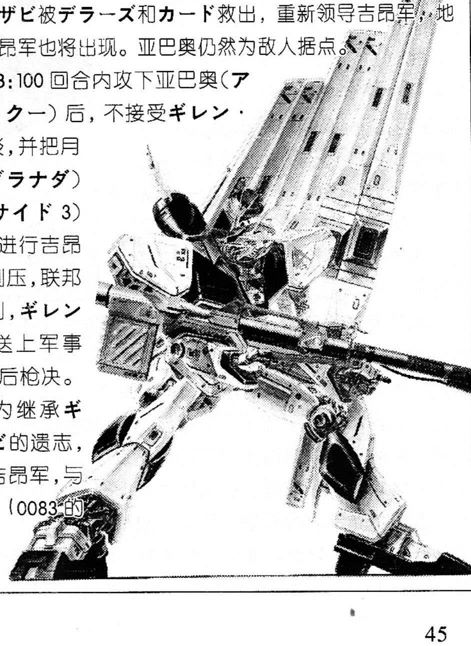
攻取亚巴奥，吉昂大势已去，**ギレン・ザビ**至电**レビル**将军要求和谈。如果接受和谈的话，一年战争也就结束，游戏进入END 2，并进入第二部“**ジオンの系谱**”；若不接受**ギレン・ザビ**的和谈，就会提出月面都市（**グラナダ**）的攻略。将月面都市攻陷，紧接着就是SIDE 3（**サイド** 3）的攻略战，由于吉昂军资源和收入都相当贫乏，因此只要我方兵力充足即可轻松取胜。之后，联邦军获得全面胜利，游戏进入END 3，并进入第二部“**ジオンの系谱**”。

文/阿姆罗・利　责编/PERFECT

亚巴奥战役决定三种结局

END 1：未能在100回合内打下亚巴奥（**ア・バオア・クー**），**ギレン・ザビ**要求和谈，如果联邦军让步，以**ジャミトフ**准将为首的提坦斯（**デタンーズ**）崛起，成为第三势力。（Z**ガンダム**的剧情）

END 2：100回合内攻下亚巴奥（**ア・バオア・クー**），接受**ギレン・ザビ**的和谈，联邦军占据主动，**ギレン・ザビ**被囚禁。但不久**ギレン・ザビ**被**デラーズ**和**カード**救出，重新领导吉昂军，地球上的旧吉昂军也将出现。亚巴奥仍然为敌人据点。



END 3：100回合内攻下亚巴奥（**ア・バオア・クー**）后，不接受**ギレン・ザビ**的和谈，并把月面都市（**グラナダ**）和SIDE 3（**サイド** 3）全部攻陷，进行吉昂公国本土制压，联邦军全面胜利，**ギレン・ザビ**被送上军事法庭，审讯后枪决。**デラーズ**为继承**ギレン・ザビ**的遗志，继续领导吉昂军，与联邦对抗。（0083的剧情）

北欧战神传

PS	发行商:ENIX	类型:RPG
	发售日:1999年12月9日	

VALKYRIE PROFILE ヴァルキリープロファイル

……(接2000增刊)附属装备品"幸せのコイン"及"生命の腕轮",其效能为升级时附加提升能力的珍贵道具。幸せのコイン具有追加装备者所得经验值的60%;生命の腕轮具有升级时追加DME值300的功用。是否留下由玩家们自行决定。

BOSS战

~クラブジャイアント×3~

~クラーケン~

DME 22000	弱点炎
所得经验值	600
DME 24000	弱点炎
所得经验值	24000

突破封印而出的魔物是属于水系生物,要以火属性魔法攻击。另外,建议让魔法师装备"**フエアリイ・リング**",再配合增加CT值少的魔法"**ファイア・ランス**"即可快速结束战斗。此外,魔物**クラーケン**于敌方队列后方时,将会使用魔法**ライトニング・ボルト**,所以要尽速解决前方三只**クラブジャイアント**。而**クラーケン**在前方时也会使用伤害力颇高的**ウィッピングフィーラー**,玩家得多注意刚加入角色的DME值。

●レザード・ヴァレスの塔

魔法学院有史来拥有最高资质的魔法师**レザード・ヴァレス**的所在地,以研究之名进行着各种不为人知的魔导实验,而牺牲了无数生命。现在似乎依然听得到灵魂的哀嚎……

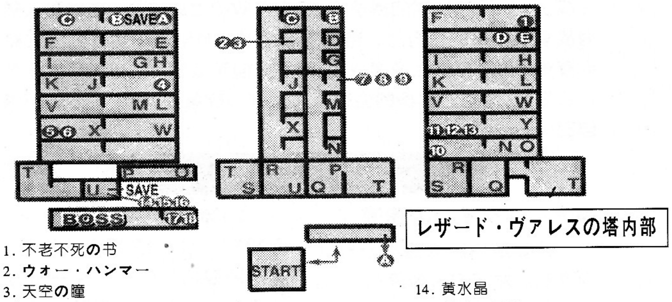
■CHECK POINT:

1. 这里可说是故事中复杂程度数一数二的迷宫,各位玩家在迷宫探索时,别忘了经常开地图观看自己身处何处,不然迷路的话可就惨啦!

2. 此塔内部的魔物虽然不好对付,但若是对应得当就能得到不少经验值。另外,塔中还特别配置了不少**ドラゴンゾンビ**与**マンティコア**等特殊的魔物,只要装备**ドラゴン・スレイヤー**及**ビースト・スレイヤー**即可轻松战胜。还有,别忘了多拿些紫炎石,以取得更多的经验值。

3. 在塔中可拿到不少有利于故事进行的道具,例如:具有数值1600惊人攻击力的**エーデル・セプター**。取得后在与**レザード**对战时,即可派上用场了!

4. 当**ヴァルキリー**到达墙上刻有北欧古文字的房间时,便是要寻找传送**ヴァルキリー**至**レザード**房间魔法阵的时候了。魔法阵的开启方法是,寻找由北欧古文字附近两个房间中的二座女神像,砍击女神像手上的水晶,即可启动位于塔中的两个魔法阵,一个可前往拿取道具,另一个则可以前往**レザード**的所在地。



レザード・ヴァレスの塔内部

1. 不老不死の书
2. ウォー・ハンマー
3. 天空の瞳
4. スプラッシュ
5. クール・ダンセル
6. ベラドンナ
7. バスタード・ソード
8. 黄水晶
9. アイシクル・エッジ
10. アサ教典
11. エーテル・セプター
12. タイマー・リング
13. 配列变换の宝珠
14. 黄水晶
15. ラピス晶石
16. ダンシング・ソード
17. オーディナリィ・シェイプ
18. 卑金属

BOSS战

~レザード・ヴァレス~

~ドラゴントゥースウォリア×2~

DME 10000	弱点无
所得经验值	40000
DME 14000	弱点无
所得经验值	2500

在实力及魔物的阵列来说,他可说是故事中盘最强的敌人。不过,若是好好应对,不出三回合便消灭敌阵。首先,建议队伍中配置**ロレンタ**、**ヴァルキリー**、一个剑士及、**ジェイクリーナス**。可先装备攻击力较高的弓箭,而**ロレンタ**则装备在此迷宫中所得到的**エーテル・セプター**,其他三人则专心攻击**レザード**;剩下的剑士装备**ドラゴン・スレイヤー**,由于**ドラゴン・スレイヤー**有三次攻击次数,所以第一击攻击第一只**ドラゴントゥースウォリア**,剩下的二次就用来对付会让凭依加强的**ドラゴントゥースウォリア**。接着,再将全员的装备换成普通武器,一口气向**レザード**进攻即可。顺带一提,得小心**レザード**在战斗中使用高级魔法,这可是此战最大的威胁喔!



第四次神界战争报告

女神告之神界中需要敏捷、对游泳拿手的勇者,该位勇者必要的技能为MARCH(部队行军知识)、ATTACK POW(攻击关连技术)、RESIST DAMGE(物理伤害减少技术)、DEFEND(防御关连技术)。

第五章

路线图

①フレンスブルグ(メルティーナ)
②ジェラベルン(ルシオ)
③海蓝(诗帆)
④アークダインの遗迹

●登场角色

①魔法知识天才~**メルティーナ**~

位于**フレンスブルグ**。拥有天才般的魔法学习能力,对于魔法学院院长**ロレタ**的死漠不关心的**メルティーナ**。但她知道**ロレンタ**的死必定和**レザード**有关,因此决定前往**レザード・ヴァレス**塔中一探究竟。在那里,她发现了无数的人造生命体并对**レザード**对魔法知识的了解程度而感到错愕。某夜,**レザード**出现要求**メルティーナ**将人造生命体归还,**メルティーナ**以情报交换为条件,却意想不到地得知了许多神界不为人知的秘密……但**メルティーナ**却无法得知**レザード**已将她的存在视为自己日后的危险……



■CHECK POINT:

事件过后,再回到**フレンスブルグ**魔法学院的房中,可得魔法师专用法杖"**インフエニテイ・ロッド**"。

②**ルシオ**

位于**ジェラベルン**。因同伴偷取贵族的钱财,而使贵族下令将城镇中所有的宵小一扫而空。当**ルシオ**及**クレア**回到城镇时,却发觉这并非扫荡宵小,而是毁灭城镇。正当**クレア**感到绝望之际,一名帝国兵发射暗箭……**ルシオ**挡了下来同时也受了致命伤……只为了不希望再看到任何人离他而去……

■CHECK POINT:

ルシオ是否加入及将他传送至神界的时机,与游戏的结局有相当的关联。建议玩家在第六章结束前将**ルシオ**传送至神界,传送时可看到**ルシオ**与**ヴァルキリー**之间的事件。而在**ルシオ**加入后,可带他前重庆铃兰の草原,也会有事件发生。

③歌声的魔力~诗帆~

位于海蓝(**ファイラン**)。由于诗帆的歌声具有魔力,因此被用来在战场上鼓舞士气。武士们在诗帆的歌声下,无一不变为

●玩游戏应当心平气和,莫学那个菜编龙哥那样整天提心吊胆,急于责难。(R5:因为PS2才爱你。广东广宁宾亨镇永泰中学教师 卢莹璋)/尊师敬师是我国传统美德。责编天师和菜编龙哥特向卢老师致意,您爱玩游戏是对本刊的莫大支持。

狂战士。然而在长期的战争下，已有无数的亡魂丧命。在得知人民对战争所带来的悲伤时，诗帆渐渐地对战争与自己生存的意义感到疑惑。因为诗帆拒绝唱战歌，而导致自军战败。在与敌军武将苏芳会面时，诗帆对本身的生存意义感到心灰意冷，而要求苏芳斩杀自己……

迷宫重点攻略

●アークダインの遗迹

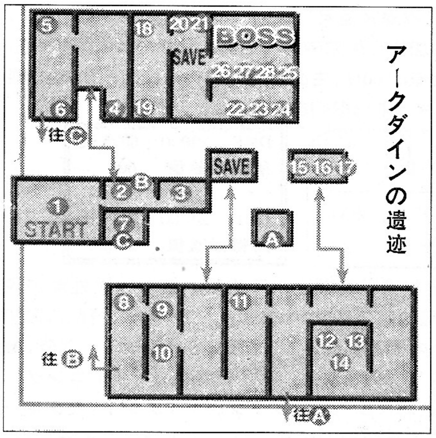
深处是由巨大魔晶石封印的遗迹。为了追求魔晶石之力，已有无数的冒险者前往探求，但皆无功而返。不禁令人联想，魔晶石的神奇力量真的存在吗？

■CHECK POINT：

1. 从这迷宫开始，将会有魔物躲藏于宝箱中，不过其能力并不高，所以玩家大可放心。

2. 迷宫的构造并不复杂，但却有不少贵重道具及武器，其中还包括了对应属性一击必杀的**スレイヤー**系武器，可别忘了拿取！

3. 进入BOSS战之前，**ヴァルキリー**将遇到无法以跳跃到达的高台。在此只需不断使用冰晶魔法于记录点下方墙上，当第三次使用冰晶魔法造成冰晶碎片时，即可由楼梯跃上。



1. 猛禽の爪
2. レデュース・パワー
3. スタン・マジック
4. ランサー
5. エーテル・セプター
6. レデュース・ガード
7. ダーク
8. ベラドンナ
9. レジスト・マジック
10. 天空の瞳
11. スタン・チェック
12. ジスト・ダメージ
13. ラピス晶石
14. エーテル・セプター
15. ダークネス・アロー
16. エストック
17. 植物の种子
18. ビースト・スレイヤー
19. レデュース・ガード
20. デーモン・スレイヤー
21. コンボ・シュエル
22. クリス晶石
23. レデュース・パワー
24. セポリー
25. マイティ・チェック
26. スター・ガード（オーディン所有）
27. 圣杖アドヴェンティア（オーディン所有）
28. 圣衣ブリタニア・ガーブ（オーディン所有）

BOSS 战

~レイバーロード×3~

DME	16000	弱点无
所得经验值	20000	

对付这三只战士系魔物必须集中攻击，以连续决定技击破。战斗不可拖得太久，其魔物攻击"**フォビドゥンアウト**"及"**カオスブレイド**"皆可达到10000以上的DME损伤值。建议战前先配置一名魔法师于阵营后方，使用魔法**キュア・プラムス**做全员性的DME回复。

第五次神界战争报告

听取女神**フレイ**的指示，由于欲组成对抗龙的骑士团，必须寻求对死不畏惧的魔法师。该魔法师的必要技能为MONSTER INT（魔物知识）、HIT（命中关连技术）

第六章

路线图

①クレルモンフェラン（ジェイル）
②アークダインの遗迹（グレイ）
③ヴィルノア（バドラック）
④亡失都市ディパン

●登场角色

①复仇骑士~**ジェイル**~

在**クレルモンフェラン**，女骑士**ジェイル**为了向**マグナス**复仇，而变装进入严禁女性的骑士团。但与骑士团长**ファーン**长久的相处而萌生情意。某日，复仇的最佳时机终于到来，却因**マグナス**召唤的魔物并施予咒术迷惑骑士团长**ファーン**，使得**ジェイル**遭受失去意识的**ファーン**一剑刺穿胸口……真是时运不济。

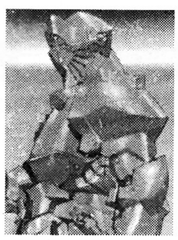


↑↓被刺死的女子。



②杀害同伴？~剑斗士**グレイ**~

位于**アークダインの**遗迹。为了寻找杀害同伴的**グレイ**，**セリア**来到了**アークダインの**遗迹。"只有我才可战胜**グレイ**了……"。然而事实上，来到遗迹内部的**セリア**所见到的是，试着以换魂法救助**レミア**而消失的**グレイ**……留下的只有漆黑的铠甲。迷惘的灵魂再次失去了存在的意义……唯有跟随**ヴァルキリー**化身为神界战力，再度追求自身存在意义……。



↗20岁死。

③以利益为主的盗贼~**バドラック**~

ヴィルノア。**バドラック**是个一生只为利益及私欲的盗贼。某夜，**バドラック**遭受暗杀者致命的一击，在临死之际，回想自己一生似乎完全没做过好事……**ヴァルキリー**的出现，使他误认为自己拥有前往神界的资格。但事实上他该去的应是地狱……为了能前往神界，**バドラック**必须仔细回想是否做过任何好事……唯一的一件就是多年前自奴隶商人手中救出一位小女孩……



迷宫重点攻略

●亡失都市ディパン

不知原因为何，繁荣的都市变成废墟……**ディパン**国王**バルバロッサ**怨恨的灵魂于断头台前徘徊不离。已成废墟的王宫地下中，设置着谜一般的时间制御装置。经由制御装置来到过去的**ヴァルキリー**所看到的是……

■CHECK POINT：

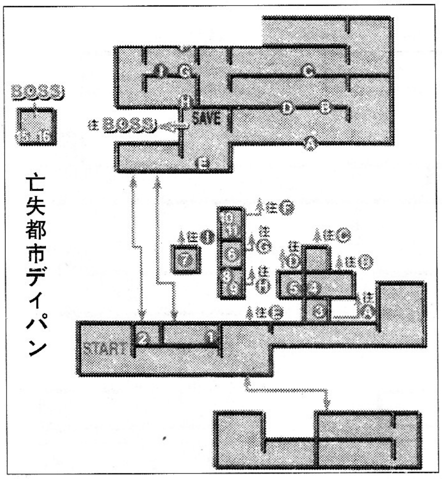
1. 进入亡失都市**ディパン**时，会立即与**バルバロッサ**亡魂进行BOSS战。因应剧情的需要会进行两次战斗，在战胜后欲离去时，**バルバロッサ**会再次复活。此时，不论再和他战斗几次都不会有任何结果，只有先行进入王宫中调查。

2. 在王宫地下可发现时间制御装置，借由此装置**ヴァルキリー**可回到过去的世界。在此先到王宫出口第一栋民宅，进入民宅二楼与妇人谈话后得知王宫中另设有密

●当年目睹了土星的惨败，真替DC将来的命运担忧。（浙江宁波江南电镀厂 东方无情）/亏你还是个玩土星的！（爆笑）东方无情不是老师，所以编读之间又回到"正常语气"。SEGA FAN从来都是在"煎熬"中显出"风采"的，命运、失败都是小菜一碟。宁可被人打死也不能让他吓死！你说呢东方无情？

房。到王宫最顶层深处，调查书架即可进入并发现**バルバロッサ**之妻**マルベス**。可从**マルベス**处取得**バルバロッサ**的王冠。

3. 取得**バルバロッサ**王冠之后，会因剧情而强制返回原来世界，得到王冠的**バルバロッサ**灵魂得到解放，而毁灭**ディパン**主因的三位魔法师即会现身。之后，便得到王宫寻找三位魔法师。其入口地点非常隐密，位于王宫第一个记录点的正上方，以三次冰晶魔法制造冰晶碎片后踩踏，以砍击破坏玻璃后就能进入。



1. 天空の瞳
2. ダーク・ゼイヴァー
3. ランサー
4. トリプル・ディストレス
5. 首の无い人形
6. ボルト酒
7. エヴォーク・フェザー
8. エストック
9. リフレクト・ソーサリー
10. エーテル・セプター
11. バラドンナ
12. クロス・エアレイド
13. コセントレーション
14. 名剑ルインズ・フェイト
15. 钝色の冠
16. 叽枪ドラグーン・タイラント

BOSS 战

~バルバロッサ~

DME 62700	弱点无
所得经验值	20000

一进入亡失都市**ディバン**即与国王亡魂**バルバロッサ**进行BOSS战。须注意他的攻击方式非常多且攻击力高，一次消耗**ヴァルキリー**10000~20000的DME值不是奇事。所以队伍阵列前方三员，需注意DME值的消耗程度。另外因剧情需要，必须和他进行两次连续战斗。而两次战斗之后，不论打倒他多少次都会再度复活。所以不要做无谓的战斗，立刻进入亡失都市**ディバン**即可。

BOSS 战

~ガレス~ ~ダイン~ ~ウォルザ~

DME 18000	弱点炎
所得经验值	1000
DME 18000	弱点无
所得经验值	1000
DME 30000	弱点炎
所得经验值	40000

一开始**ダイン**即会使用复活魔法的全体攻击，之后再依**ガレス**、**ウォルザ**的顺序解决。由于三位BOSS皆是魔法师类型，一回合下来所承受的损伤颇大，建议战前可先让魔法师觉醒魔法"**リフレクド・ソーサリー**"，它拥有将敌方所使用的魔法反弹三回合左右功效。其他较需注意的是，物理攻击对**ダイン**无效，只有魔法及使魔的攻击才对他有效。

第六次神界战争报告

听取女神**フレイ**的指示，于诸神黄昏即将到来，为了进入**ヨツヘイム**宫必须解除冰**の**封印。所以于下个章节必须前往精灵**の**森修复火咒**の**珠。另外，魔法师的数量也陷入不足的状态。因此**ヴァルキリー**必须寻找等级较高的魔法师，而该魔法师的必须技能为UNDEAD INT(不死者魔物相关知识)、AVOID(回避关连技术)、RESIST MAGIC(魔法抵抗力关连技术)。

第七章

路径图

①精神集中
②海蓝(苏芳)
③精神集中
④精灵の森

神界战争最终战爆发在即，为了进攻**ヨツンヘイム**宫必须修复其炎咒**の**珠，依照**フレイ**的指示前往精灵**の**森吧！

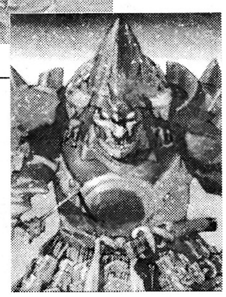
●登场角色

厌倦战争的剑斗士~苏芳~

位于海蓝（**ファイラン**）。长久下来的争战，已对如此漫长的战争感到迷惑的苏芳。"诗帆……我到底……该如何是好……？"，来到了城镇中，遇到了一名手持刀剑却颤抖不已的男子。当苏芳准备予以斩杀之时……"你们……快逃啊！"苏芳注意到了，于此名男子的身后站了不少没有战斗能力的村民们……突然回想起和诗帆的邂逅，当回过神时，已被刀剑斩至致命处……



←女神フレイ是女战神主角的朋友。25岁，冷静貌美。实力在神界排第2。



↑25岁红甲美男侍者。

精灵の森路线图

①进入精灵の森后直行至最深处与其精灵交谈，由其带领前往谈论炎咒の珠的修复方法。
②依其精灵指示前往寻找修咒の珠的四项必要道具
③前往位于森林南方森の泉取得"凉阴のしずく"
④寻找位于森林中的三只魔兽并将之打倒取得必要道具
⑤回到森林深处寻找其精灵修复炎咒の珠

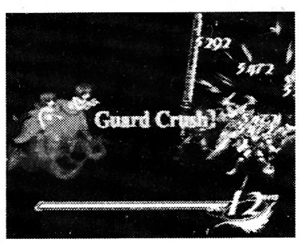
迷宫重点攻略

●精灵の森

人间界唯一存在精灵之处……"精灵**の**森"，其中所居住众多的精灵之中有不少拥有极完美的魔法工艺技术的精灵。或许……他们可将炎咒之珠修复也说不定……

■CHECK POINT：

1. 于此迷宫中，各位玩家可感觉到魔物们能力大幅向上提升。其中如**マンドラゴラ**等的魔物，其能力并不输BOSS级的魔物，攻击力强，并容易使角色陷入气绝状态。但相对的，所得经验值亦不少，多带些回复道具，一只也别放过地尽情提升等级吧！



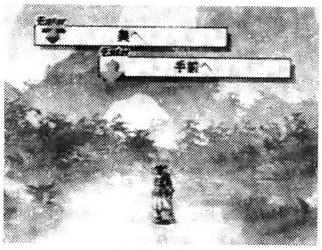
2. 由于地形的关系。于此迷宫中，大部分的宝箱不是被背景隐藏住就是置放在树上。想要完全取得的话。记住别忘了注意**トレンジャー・サーチ**是否有出现？若有的话，则不断于该画面四处以连按○钮的方式搜寻吧！

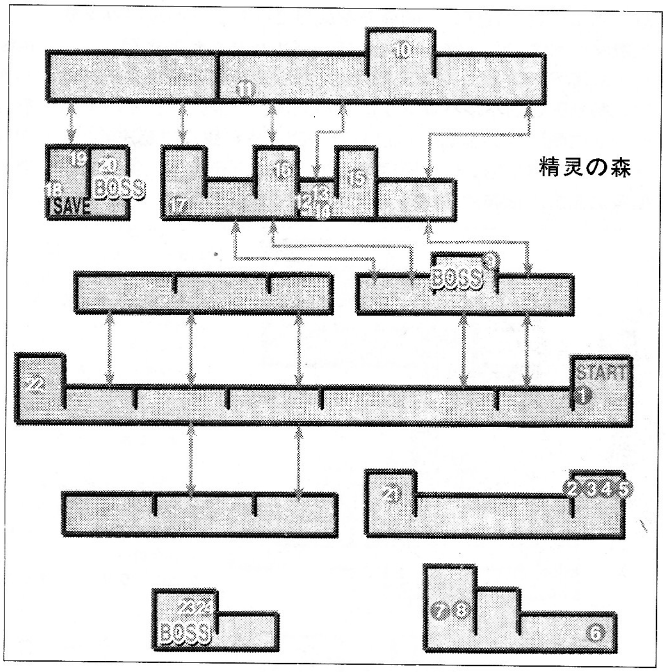
3. 于众多BOSS中，较难发现的应该算是位于迷宫正中央的猿人**イリィヴァルギポン**了。玩家们可能会很纳闷它到底位于哪里？事实上它是位于该处的树上。玩家必须使用冰晶魔法制造结晶来缩短树枝与树枝之间的距离，即可跃上。

4. 第一次于精灵之森中，主

●天语：广大读者踊跃将本刊附送的选票写好并寄回，令人十分感动。但一些朋友误认为要贴8角的回邮邮票，其实对于名信片类，向外埠邮寄时只需贴6角一张的邮票。因有读者向龙哥诉苦说"为了寄信有时连饭钱都得省下才行"，特此报告一声。

要的目的在于收集三样修复炎咒之珠的必要道具，到修复炎咒之珠完成主要任务为止，玩家们可能发现于地图中有一部分一直无法进入。此段路程的进入时机为炎咒之珠修复后退出精灵之森，再次进入后才可到达。而由于此段路程散布着广大的迷雾，所以往往会走回原地或该路程的出口。对照着附图前进吧！





1. 天空の瞳
2. タイマーのリング
3. プリンベント・シーサリー
4. リフレクト・シーサリー
5. 金の卵
6. クロス・エアレイド
7. キュア・プラムス
8. 圣衣シルフ・レッド
9. 金の烛台
10. ワジール・レイピア
11. イグニート・ジャベリン
12. 金の卵
13. ラピス晶石
14. エヴォーク・フェザー
15. 银系
16. プリズント・シーサリー
17. ルーシエン・ハンマー
18. レデュース・パワー
19. 金の卵
20. 魅了の羽
21. 凉阴のしずく
22. 炎况の珠
23. 精王剑アレクタリス
24. 神弓エルヴァン・ボウ

(22/23/24 オーディン所有)

BOSS 战

~ヴェノムスパイダー~

DME 30000	弱点圣
所得经验值	500

严格来说，只能算喽罗级魔物的强化版。较需注意的为它的“**ポインズファング**”造成我方无谓的 DME 损失。队伍中一定要配置弓箭手或魔法师来解除它的连续防御，抓住其弱点，建议炎系及圣系魔法，即可轻松击破。

BOSS 战

~イリィヴァルギポン~

DME 42000	弱点冰
所得经验值	50000

与**ヴェノムスパイタ**一相同，让人感觉只是喽罗级魔物强化版罢了。此战亦是可顺利快速解决。并且，它是归属于魔兽族的魔物，若让剑斗士装备“**ビースト・スレイヤー**”，还可一剑解决它。

BOSS 战

~石化の兽・コッカトライス~

DME 50000	弱点炎
所得经验值	50000

与前二者相同，攻击型势单调，此战不至于陷入苦战。并且，它与**イリィヴァルギポン**相同为归属于魔兽族的魔物，让剑斗士装备“**ビースト・スレイヤー**”即可一击解决它。

第七次神界战争报告

终于准备进入神界战争的最终时刻了，为了防止进攻**ヨツヘイム**宫时得到更大的伤害。必须寻找既勇敢又有领导能力的勇者。此次所必需须求的人材技能为 MARCH(部队行军相关技能)、FIGHT(士气提升相关技能)、FORMATION(阵形相关技能)、COUNTER(反击相关技能)、LEADERSHIP(集团统率相关技能)。

路径图

①精神集中
②奉龙殿
③カノツサ(奉龙殿)

第八章

●登场角色

ヴィルノア重臣~ガノッサ~

曾于**エイミ**加入事件中所登场的**ガノッサ**，为了寻求具有维持世界平衡之力的龙宝玉“**ドラゴンオーブ**”来到了奉龙殿。因为踏入了凡人所严禁的地域而触怒了主神**オーディン**。派遣**フレイ**前往命令**ヴァルキリー**……杀了他……





奉龙殿进行路线图

1. 调查塔罗牌壁画“塔”，得满月の石
2. 进入有女性石像的房间并调查安装满月の石
3. 调查塔罗牌壁画“命运の轮”，得日食の石
4. 调查塔罗牌壁画房间外的广间中，每座画像的面对方向
5. 回至女性石像房安装日食の石
6. 得到日食の石，可进入原本无法进入的房间，调查塔罗牌“死”可得黑点の石
7. 转动石像至原与满月の石中的石像同方向即可进入皇帝的塔罗塔房间
8. 调查塔罗牌“皇帝”得到三日月の石
9. 至女性石像安装上三日月の石调查走廊上各塔罗牌的数字后进入塔罗牌房间，进入后调查塔罗牌“战车”可得暗条の石
10. 至女性石像房安装暗条の石，进入后依于三日月の石所调查结果依序进入八个门即可进入塔罗牌房
11. 调查塔罗牌“上吊男”得到新月の石
12. 至女性石像安装新月の石，至最深处转动齿轮启动机关
13. 至女性石像安装黑点の石，至最深处因机关的启动可发现一隐藏门
14. 进入隐藏门后解决三名守护者中的两个谜题后可得红炎の石
15. 安装红炎の石至女性石像后即可前往 BOSS 处

●索尼万岁！××去死吧！看电软五年有余，对众小编 SEGA 派嘴脸看透顶了！(秦皇岛市海港区工人北里 牛国家)/天语：所以发达国家的电玩从来都是“专门志”化。花钱者上帝也，牛读者，您的指示意见就是我们前进的动力！但上帝似乎从不让人去死(笑)。

迷宫重点攻略

●奉龙殿

具有平衡世界之力圣具“**ドラゴンオーブ**”的安置之地。但是，现在却无法感受到它的波动……到底发生了什么事……

■CHECK POINT：

1. 此迷宫中主要由隐藏于各塔罗牌中的各石块安装于女性石像造成转移来进行，所以必须调查各墙上的塔罗牌，某些刻着太阳标记的门，必须持有特定的石块才可进入。

2. 于安装上日食の石中需要转动石像的房间中，依上下左右的方向，上方石像面向左，下方石像面向后，左方石像面向右，右方石像面向正面。即可打开下方门扉进入可得三日月の石。

3. 于暗条の石中的八个房门谜题解除方法为依照三日月の石中的八幅塔罗牌壁画上的罗马数字由大至小来排列。依其排列结果，于暗条の石中八个房门的进入顺序由左至右为6、5、1、4、3、7、2、8。依序进入后即可得到新月の石。

4. 于黑点の石中二名守护者的解谜方式。其第一位必须抓准时机跳至它身后，然后跟着它行走至房间中央时即会出门一道门。而第三位则有点难，必须让它追着**ヴァルキリ**一跑，快到它转头的地点时，再立刻反跳至它背后等它转向后再度让它追着跑。如此反复进行约三回左右，它自然会因疲累而石化，调查其身上可得红炎の石。

5. 于守护者之谜中，若**ヴァルキリー**不慎让守护者碰到，则会被转移到一个空间并会以滞留的时间给予损伤。于此必须不断上下左右行走找寻女神像以脱出。

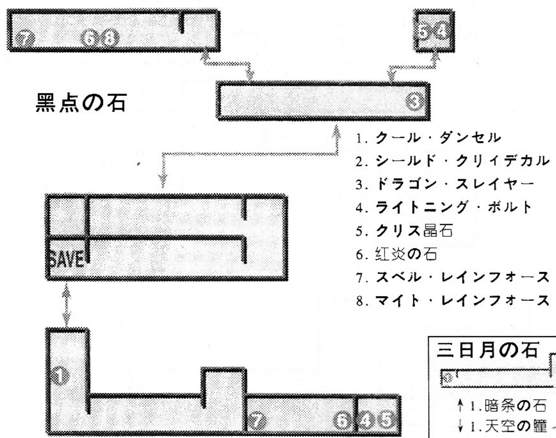
6. 取得红炎の石解决BOSS后，取得三样**オーディン**所有的道具后，玩家可发现**トレンジャー・サーチ**依然发出闪光。此时必须将空宝箱及冰晶魔法的石块，于阶梯上交互堆叠后，站于最高处连射三回冰晶造成碎片后踩踏上去即可。其实箱的内容物为“刚枪**ダイナンア**”，此枪于故事结束为止还算的上是一把数一数二的枪系武器，千万别忘了拿取！

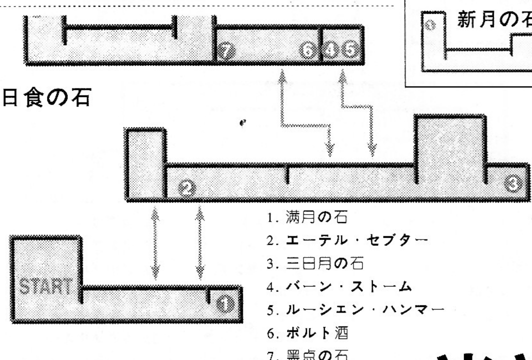
BOSS战

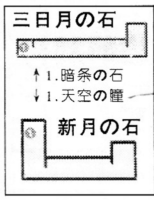
~ガノッサ~

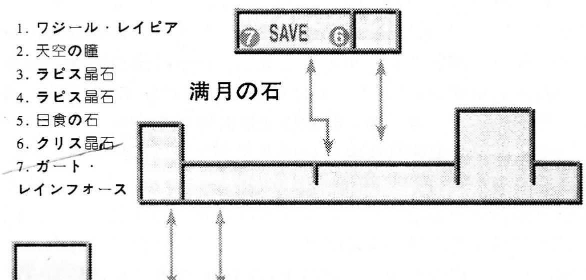
DME 35000	弱点无
所得经验值	180000

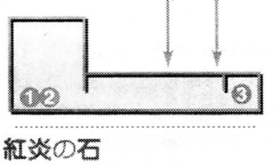
此战只须注意**ガノッサ**的魔法攻击，一次几乎可消耗我方约10000的DME值。不过以现时点的等级来说，战士系的角色还不至于一回合即让他击倒。包括**ヴァルキリー**配置二个剑斗士一个弓斗士以连续攻击来增加决定量表，四人轮番使用决定技，一回合即可击破。若是等级过DME值不够的话。那就把弓斗士改变为魔法师吧！不时使用**キュア・プラムス**作全员的DME值回复。

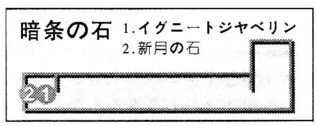


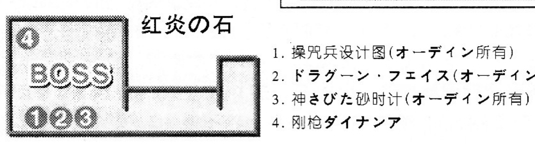












神界最终决战 诸神黄昏 神界最终决战

宫殿进行路线图

①先至紫苑の炎的置放处，
组合红色与蓝色火焰形成紫苑の炎
②前往“往(中D)”的门口，原本被封印冰岩给封住，
但因手持紫苑の炎即可进入(有关地图请见下一页)
③进行BOSS战，对魔龙ブラッヴェイン战胜后
可得魔剑レヴァンテイン
④前往拿取炼狱の炎后，快速前往“往(中B)”消除封印冰岩
⑤前往スルト所在处，进行最后决战

时刻终于来到了神界最终决战，目标是位于神界最北方冰原上的**ヨツンヘイム**宫殿。为了打倒**ヴァン**神族之王**スルト**。**ヴァルキリー**与所有战魂们进入**ヨツンヘイム**宫寻找**ヴァン**神族之王**スルト**。

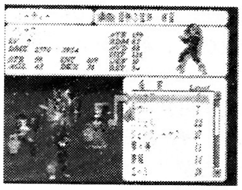
最终迷宫重点攻略

●最终迷宫~ヨツンヘイム宫殿~

位于神界冰源最北端的**ヨツンヘイム**宫殿，是由**スルト**所带领的**ヴァン**神族核心地带。其冰彻的气温之下没有任何生物存活。在如此环境之下……**ヴァルキリー**等人前往**ヨツンヘイム**宫深处……

■CHECK POINT：1. 于此迷宫中，由于是位于神界，所以道具生成并

●游戏生涯的感想(一句话)：快乐无比呀，哈哈哈！(广西太新县建设银行职员) ●广州市芳村区红棉苑的黄天锡，是正版坚定支持者，特此表扬。
●对面的女孩砍过来，砍过来，砍过来……我左砍右砍上砍下砍，原来每个女孩都不简单……(灵魂力量2对成美娜时)。(浙江台州胡志伟)



↑所有之前所传送的战魂，在此迷宫可使用。



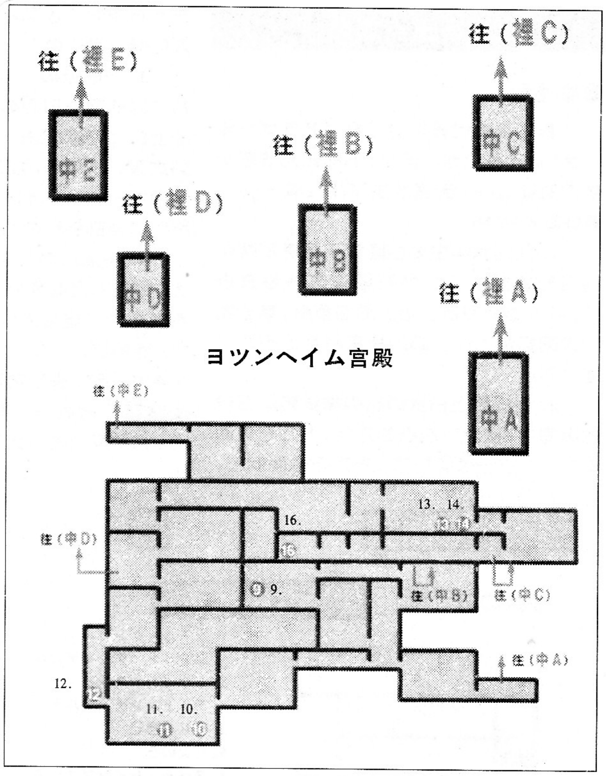
↑紫苑の炎，前往寻找魔龙ブラッドヴェインの关键道具。

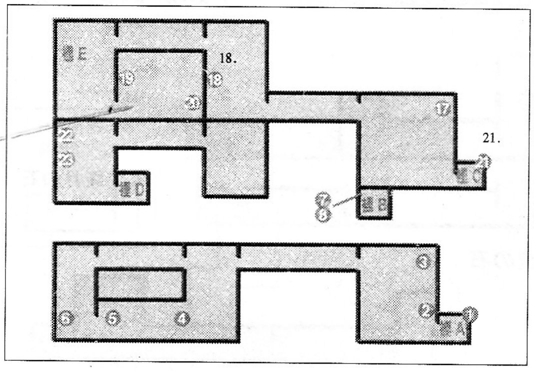
不需要进入记录点，而之前所传送的战魂们，也可在队伍配置中，再度使用。此两点请玩家注意。

2. 紫苑の炎的主要功用在于消除阻挡前往魔龙**ブラッドヴェイン**所在的封印冰岩，而魔龙**ブラッドヴェイン**可战可不战。

3. 若实际对战的话，玩家们可能发现魔龙**ブラッドヴェイン**的实力远超过**ヴァン**神族领导者**スルト**。但若将其打倒的话，可得现时点数一数二的武器，魔剑**レヴァテイン**。

4. 炼狱の炎与紫苑の炎的最大差别在于炼狱の炎具有时间性的限制，拿取炼狱の炎后即立刻回头去消除阻挡进路的第二块封印冰岩。阻挡于途中的神族，建议一面对便立刻进行战斗。若意图跳过，会反而让冰块伤害，到达时炼狱の炎也就熄灭。





BOSS 战 ~魔龙ブラッドヴェイン~

DME 222000	弱点无
所得经验值	200000

实力于**ヴァン**族领导者**スルト**之上的魔龙**ブラッドヴェイン**，可说是玩家们的恶梦了。虽说它是可战可不战。但不打倒它就好像少了什么似的，更何况它身后还有一把攻击力极强的魔剑**レヴァテイン**。战前的准备是非常重要的，记得参战包括**ヴァルキリー**四人的技能中，具有濒死前自动复活的GUTS一定要拥有。虽然发动的机率是一半一半，但却往往是关键时刻派得上用场的必要技能，而且必须将其技能等级提升至最高级，否则拥有其技能将会跟没有一样。其第二项必要技能则为AUTO ITEM以自动使用道具不必浪费一回合，一样必提升至最高级以确保百分之八十以上的发动率，而道具的发动比例上建议复活道具百分之一百、状态异常回复道具设定为百分之八十，而DME值的回复道具则设定为百分之五十即可。战斗开始之后，战士系则攻击，魔法师先行使用辅助魔法提升我方攻击力及降低对方防御力。较需注意的是，刚开始可尽情大量消减它的DME值，不过一但对方DME值降至3/4以下时将会不断地使用高级魔法。所以DME的回复就交给AUTO ITEM的技能来帮你回复吧！但严格来说DME值有没有完全回复已不是主要问题了，在魔龙的高级魔法之下，回复的再满也是一次就被它消耗完毕。所以在它的DME值即将降至3/4以下时，立刻全体进攻，轮番使用决定技。若不能一次解决它，便只有赌了。运气好的话，每次DME消耗完毕都会因GUTS的技能而自动复活，就算没发动，其他的角色也会发动AUTO ITEM使用复活道具。如此这一战便是运气及时间的问题罢了。

1. メンタル・リアクション
2. フリーズ・チェック
3. ジギタリス
4. ジギタリス
5. 天空の瓘
6. 紫苑の炎
7. フレア・クリスタル
8. 植物の种子
9. フレアクリスタル
10. フリーズ・チェック
11. エーテル・セプター
12. スカーレット・エッジ
13. ラピス晶石
14. フリーズ・チェック
15. ノーブル・エルクサー
16. 炼狱の炎
17. 植物の种子
18. フレア・クリスタル
19. ノーブル・エルクサー
20. 植物の种子
21. ジギタリス
22. ジギタリス
23. エーテル・セプター
24. 魔剑レヴァンテイン

BOSS 战 ~ヴァン神族领导者・スルト~

DME 300000	弱点无
所得经验值	300000

若玩家们之前已打倒了魔龙**ブラッドヴェイン**，此战会觉得非常地简单。基本上建议队伍组合和与魔龙**ブラッドヴェイン**对战时相同较好。不过**スルト**并不会像魔龙一般到一定程度便无限制地施放高级魔法。必要时让魔法师使用全体回复魔法。而基本上的击破方法与魔龙相同。但还不至于到要靠运气的程度。另外若不想消耗魔法师的CT值来作全体回复的动作，可多带全体回复道具"**ノーブル・エクリサー**"于身上。

■翻版之后还可再来





←难度变高了。

●北欧战神传就是RPG的精点。（北京丰台区马继楠） ●为了维罗尼，买DC，值！！！（贵州大学数学系计算科学专业 王进） ●5期P15"空空如野"，P21"飞身上蓝"！卖菜呢！？扣他奖金！玩精彩的游戏，玩正版的游戏，我为中国的DC玩家们喝彩。（南京东南大学PS、SS、街机玩家 许敬远）

游戏业的战争

——PS的明与暗

任天堂的大误算（下）

文/马场宏尚（日）
译/刘飞扬



上期说道SONY再度出山，与NAMCO等一批软件业主力公司联手，凭借自身的硬件技术优势，成功地推出PS主机。10万台PS一登场便销售一空。SONY初战告捷，马上挥师向流通领域扩展，不失时机地对任天堂发起全面冲击。

本期介绍的游戏战争进入白热化。任天堂面对来势汹汹的SONY，竟而再度失算。任天堂的霸主地位是靠对软件商严酷的管理制度巩固起来的。这种控制不仅在游戏软件的制作方面，而且主要是在流通领域。然而随着SONY阵营的形成，长期生存于“没有任天堂就没有软件公司”这个信条淫威之下的软件公司，纷纷倒戈，投到SONY旗下，其中就包括ENIX和SQUARE这样的支柱型软件企业。任天堂昔日对人落井下石，今日却遭墙倒众人推，SONY乘胜追击。游戏战争好戏连台，令人目不暇接……

☆被小专卖店、软件公司所厌恶的任天堂的营销法

在FC和超任的流通过程中最引起争议的莫过于“捆绑式”销售了。所谓“捆绑式”，就是指批发商向小专卖店、小专卖店再向消费者销售人气软件或主机时搭配上一些没有人气的软件的做法。由于卡带本身的制作就需要花费时间，因此一般都采用“预计销量生产”的做法，必须一次卖光。这样一来，软件生产就好像赌博一样，押错了宝就会产生大量的积压，而处理积压的唯一办法就是“捆绑式”销售。

而SCEI是这样对专卖店说的：“您觉得能卖多少就定多少，一旦全部销完，我们负责再给您送去。”这样做，就使游戏也能像一般的商品那样按照需要来生产。这对于有把握生产出畅销软件的大公司来说虽然无关紧要，但对那些小公司却是极具魅力的条件。这是因为一般最初生产大量的软件必须投入巨额资金，如果采用索尼的这种方法则可以控制初期份额，这就使没有太多资金的厂商也可以加入到游戏开发的行列中来。

此外，任天堂还在它的那套管理系统下渐渐提高了一般游戏公司参与游戏业的条件。进入64位后，任天堂从以前的“第三方”软件公司中只挑选出有实力的公司，称为所谓“第二方”，只允许“第二方”参与64位机的软件开发。

这样，为PS制作软件的公司渐渐地多了起来。有不少公司一直只是为一些有财力的大公司开发软件，而现在则可以堂堂正正地成为“第三方”了。

当然，这种流通方式并不是受所有厂商的欢迎。有的厂商和设计师因初期份额过少错失商机而离开了PS的阵营。由开发《D之食卓》、《异灵》等独特风格游戏而闻名的饭野贤治就因不满这种初期份额而率领其开发小组投奔到了土星的阵营（不过，世嘉最近也开始模仿SCEI的体制）。

另外，由于索尼强制规定软件的售价，导致了公正交易委员会的介入。

但不管是好还是坏，“成为问题”本身就表明了PS已被社会所接受。近十年来，提供话题的一直是任天堂。成功既有光明也带来了一些黑暗，这是不可避免的。在软件政策上，SCEI果断地采取了以两千八百日元的价格重新发售那些已成为古典游戏的明智决定。据说，“当价格突破三千日元大关时冲动购物的人就会增多”。不仅如此，这样做的话对那些因可以买到过去名作而决定成为PS用户的消费者来说真可谓是一个福音了。

——PS的突击开始了

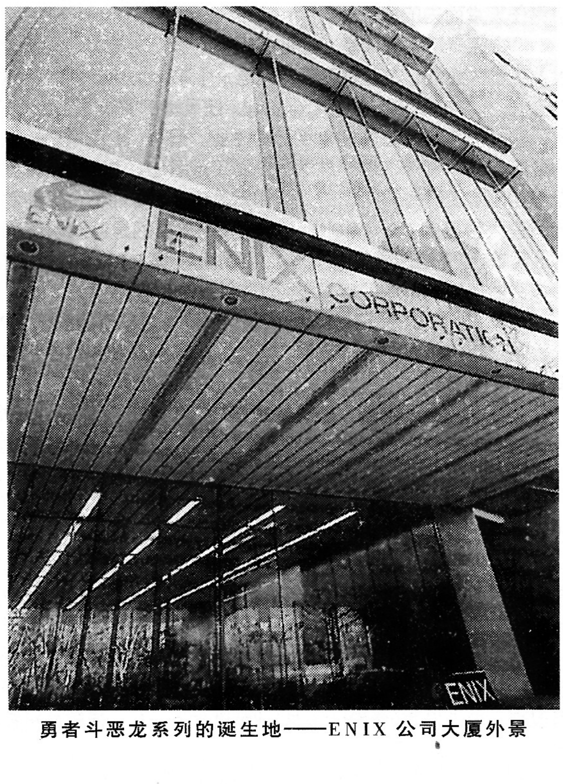
☆艾尼克斯、史克威尔加入PS阵营

在PS推出不久，SCEI曾这样表示：“如果像艾尼克斯和史克威尔这样的厂商能加入到我们的阵营中来，离成功就不远了。”

但是，SCEI使用的是“这样的”这一字眼。因为在当时，即使是神宣布FF和勇者斗恶龙系列出现在了PS上，无论谁也都会认为“神偶尔也会开开玩笑吧”。

游戏界就是这么地变幻莫测。

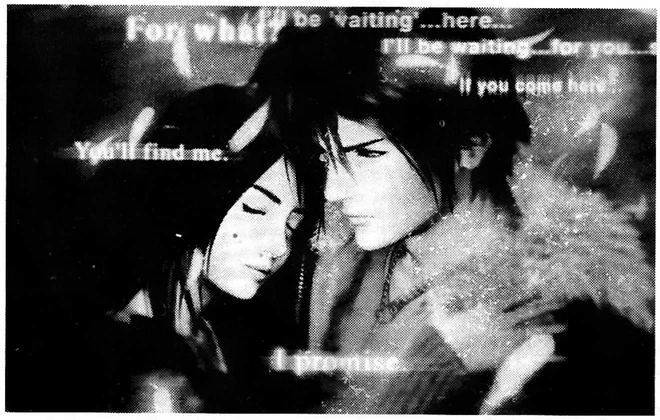
以开发RPG这一最适合家用机的软件而发展起来的艾尼克斯和史克威尔，可以说是支撑着任天堂神话的擎天柱。连它们也都加入了PS的阵营，可以想像，说当时PS“席卷”了整个游戏界也不过分。



勇者斗恶龙系列的诞生地——ENIX公司大厦外景

艾尼克斯的福岛社长经常说的是:“我们并不局限于任天堂,我们的方针是向最畅销的硬件提供软件。”人们都说,不仅是SCEI,就连史克威尔也劝说艾尼克斯(加入PS阵营)。不管是真是假(以史克威尔为中心创建了**デジキューブ**公司,艾尼克斯也出资),福岛的一次讲话可能才是本意:“新年伊始我们就召开了最后一次会议,听取了堀井雄二的意见,这才最终决定(加入PS)。”可以看出,艾尼克斯直到最后还在PS与N 64之间徘徊。看到在去年年底的商战中N 64并无增长,这才最终选择了PS。

比起艾尼克斯,史克威尔则是主动选择了PS。正是它的这种选择给PS带来了更大的革命,成为PS压倒竞争对手的王牌。



擅长制作精品游戏的SQUARE以游戏大作《最终幻想》系列享誉业界。

☆自认为“没有任天堂就没有软件公司”的任天堂的误算

任天堂与史克威尔共同开发了《超级马里奥RPG》,在展示会上还把这一超任游戏与《超级马里奥64》一同展出,据说《超级马里奥64》和《最终幻想》的新作将与N 64共同发售。

任天堂宣布,在“N 64”发售时只允许一部分大软件商加入,它们称为“第二方”。此时,人们脑海里首先闪过的名字大都是艾尼克斯和史克威尔。

某杂志是这样说明的:任天堂的战略有如磐石。尽管超任已是昨日黄花,但在推出了《马里奥RPG》和《超级大金刚2》等人气软件后还是可以与索尼和世嘉的32位机有一博。此时,再在N 64登场的同时推出《超级马里奥64》,使N 64人气上升。最终,以《最终幻想》系列一剑定乾坤。

不能为N 64开发软件的厂商,一边梦想成为“第二方”,一边继续为超任开发软件,因此超任的商品价值也不至于一下丧失。“在N 64的面前,32位机就好像当年的PC-E和MD,将被打得落花流水”。

然而,这个战略只不过是任天堂的一厢情愿罢了,因为成为“第二方”对软件公司本身并没有任何的好处。

某游戏和电脑软件杂志的一名资深记者是这样解释史克威尔离任天堂而去的理由的。

“史克威尔与任天堂在企业的规模方面无法相比,任天堂是世界级的大企业,史克威尔不过只是一个中小企业。然而在体制方面,任天堂的做法却像一个小企业。任天堂的实质是山内商店,是一家从花札制作起家偏重手艺的企业。但是,史克威尔却是以一流的作业来制作软件。从这一差距不难看出,史克威尔希望制作出可以媲美好莱坞电影的CG和宏大的场面,而适合这种要求的只有大容量的CD-ROM。任天堂更注重的是游戏系统的进化。我想,也许他们是在共同开发《超级马里奥RPG》的时候发现了彼此价值观的不同吧。”

另外,尽管《超级马里奥RPG》是以具有更丰富的制作RPG经验的史克威尔为中心开发的,但是在发售时开发公司的名字却变成了任天堂。

史克威尔终于看破了任天堂所谓的“第二方”体制的真相,“任天堂到底还是任天堂”,“第二方”只不过是附属于任天堂的“次元存在”罢了。

☆史克威尔与任天堂分手的“家务事”

史克威尔感到了与任天堂的“体温差”。这种“体温差”一方面是“游戏制作方向”的差别,另一方面,史克威尔一定是认为“依靠N 64公司无法发展”。

史克威尔是上市企业。哈德森没有上市,原因是“要创作我们自己的软件,就必须由自己承担责任”。艾尼克斯也是上市企业,所以有人说有没有《勇者斗恶龙》业绩就大不一样。福岛社长挂在口头的总是“只要有《勇者》就行了”,公司也是按照这个方针运行的。艾尼克斯还使用了《勇者》系列的角色创办了《少年**ガンガン**》等刊物,试图努力提高业绩。

史克威尔也不只局限于《最终幻想》系列,还开发了《浪漫沙加》和《圣剑传说》等人气系列游戏。

史克威尔一定很担心成为N 64的“第二方”后会被束缚住手脚。史氏是一家销售额达到三百三十亿日元,平均利润七十五亿日元的公司。作为公开股份的企业,要想保证稳定的利润就必须能自主地决定软件的开发方针。终于,它还是把宝押在了当时(决断时)国内二百五十万台,海外五百万台销量的PS上。

从史克威尔提出的“保证稳定的利润”这一点可以看出,在与任天堂就软件开发方针出现分歧的同时,它最不满的方面显然还是在“流通”环节。

在任天堂实行的是“预计定单”、“预计生产”这一政策。即便是像史克威尔这样的拥有数套畅销软件的公司,如果预计不准的话“浪费”会更多。事实上,在超任后期史克威尔的软件很多都以令人吃惊的速度迅速贬值。

“批发商预约五百万套。是信还是不信?”史克威尔是这样说的。玩家为了保证软件能确实买到,经常是在若干家专卖店预约,因此预约的数量膨胀为实际需要的两倍也并不稀罕。这样一来,公司只能碰运气了。如果运气不好预计的数量超过了实际需要的话,立刻库存就会增多,最后不得不“挥泪大甩卖”。

为了告别这种“碰运气”式的运作,史克威尔把目光投向了便利店。因为便利店通常采用一种名为POS的“销售时点信息管理系统”,可以有效地防止出现积压和库存增多的现象。

☆史克威尔的全新理念:在便利店卖软件

日本的四大便利店共有一万八千余所连锁店,在数量上可以同两万至两万五千家玩具店相抗衡。如果以全部便利店为对象的话,总数共有四万八千家,作为销售渠道再合适不过了。

作为便利店,一方面主要在折扣店大量购买称为“必需用品”的手纸、洗涤剂等。另一方面也希望销售一些利润率高的商品。两者利益一致的地方可谓不少。

最后,四大便利店中除了“**ローソン**”外,其余三家都同意与史克威尔合作。史克威尔还于九六年二月全资成立了一家销售公司。作为支援政策,史克威尔把《最终幻想》的主要销售渠道定为便利店,共销售了二百万套。据说很多玩具店由此无法满足预约,又怕丧失常客,特地跑到便利店买《FF》。这样一来,游戏界完全得到了便利店的信任。通过丰富便利店专用软件,便利店这一新型流通手段将逐渐取代现行的流通手段。**(待续)**

不伦不类 模拟器

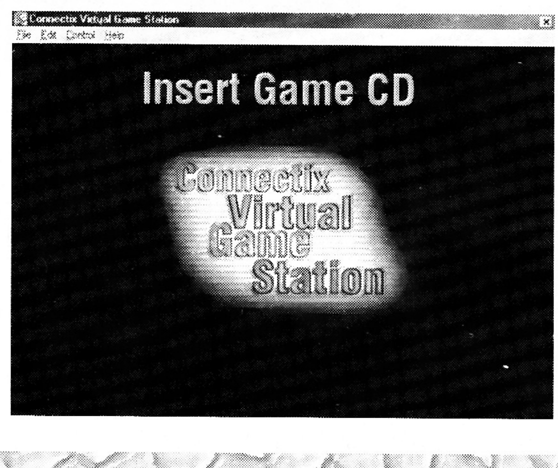
文/软体动物

责编/SHADOW PHOENIX

看到“模拟器”三个熟悉的字不知道大家怎么想,对于软体动物为什么又会给《电软》写文章一定会产生各种各样的说法。97年离开《电软》后基本已经不太想再继续写什么东西了。群雄并起,谁谁都办杂志,谁谁都写游戏文章,象我这样的大lazy Bone自然是不会瞎掺和了。后来跑到CBI当了不到一年的编辑也是迫不得已,下岗的有口饭吃最重要,是米饭还是窝头就不要太挑了(编者按:做了“叛徒”还要找一大堆理由,这就是软体动物的本性)。一晃两年过去了,现在《电软》希望我帮他们写些模拟器的文章,目前我想也不用说了,想想自己有今天都是当年主编大人的器重,再看看曾经为之努力的杂志现在被很多不满的读者唾骂,在这种情况下....只好硬着头皮重出江湖,以便拯救越来越“面”的《电软》。所以,以后我大概就会每月给《电软》写些关于模拟器的文章,希望经常在mop或者其他什么游戏论坛混的朋友不要骂我啊,我害怕。

VGS

本月的当红模拟器自然是Connectix公司出品的VGS,全名为Connectix Virtual Game Station,一款PS模拟器。如果没记错的话,VGS应该是历史上第四个PS模拟器,但最早的两个PS模拟器,一个因为开发者情绪问题几乎停止了,另一个Psyke也早已经停止开发,所以目前PS模拟器只剩VGS和bleem!这二虎。99年初,大家还都在bleem!的疑云中找不到东南西北时,Connectix这家以开发专业模拟器为主业的公司(他们出品的VPC是一个在MacOS上模拟PC的模拟器)悄悄的推出了VGS,虽然只是Mac版,用户量不是非常的大,但也立即引起了模拟器作者及爱好者们的关注。不久后Connectix宣布未来将推出VGS的PC版,日期未定。99年一整年都是属于bleem!的天下,大家都在等待/下载/试用/讨论/继续等待中渡过。虽然脑子里都还有VGS的名字,但精力还都是投注在bleem!身上。而此时的Connectix则在不停的与Sony打官司,可能因此拖慢了PC版开发进度。三月份Connectix在毫无征兆的情况下推出了VGS的PC版。拜“高手”所赐,大家很快就都用上了VGS,漫长的等待看来是值得的,VGS给我们印象深刻。VGS播放PS动画时画面非常流畅,画质也非常高,可见VGS的MDEC解码部分做得很出色。VGS在游戏中声音的模拟要比bleem!强出很多。不少玩家应该知道,bleem!玩PS游戏,经常会发生玩个十几分钟后,声音开始变得断断续续,杂音不断,惨不忍听。这个现象在VGS上基本不会发生,而且声音与画面的同步准确度也要比bleem!高。另外就是VGS坚强稳固的模拟引擎使得游戏运行极为平稳,大多数的游戏(尤其是2D游戏),只要是能在VGS上运行的,都很稳定,几乎和真PS一样。在用bleem!玩游戏的时候,经常会发生日文汉字显示不出来,或者是对话框错位,还有贴图错位的情况,这些问题在VGS上都极少发生。VGS还可以利用到显示卡对画面拉伸放大的插值功能(TNT系列卡都有支持),这样在把320*200的画面拉伸到640*480满屏时,硬件插值功能可以使图象边缘产生类似柔化的效果,看起来很舒服,但显示卡没有此功能的玩家(如使用Voodoo系列的)就有点惨了。VGS的优点仅限于优秀的模拟状态上,其他的一些功能就实在有点不尽人意。不过这也是VGS PC第一版,以后改进的空间还很大。目前VGS不支持任何3D硬件,而且也只支持640*480 16位色的显示,这种程序只能说是初步的模拟了PS的基本显示,但却没有利用到电脑在显示方面的优势对画面进一步的美化,而且利用3D硬件支持也的确可以有效的提高那些3D游戏的运行速度。这点不用担心,Connectix目前虽然还没有公开宣布将要支持3D硬件,但程序员们已经将此提上日程。另外VGS对光驱的支持也有问题,很多玩家反应用Acer的光驱玩VGS会被吐盘。很不幸的笔者也是在家里用一个Acer 20速的光驱,也遇上了这个问题。可是如果为了玩VGS就换掉这个工作状况目前仍属良好的光驱也有点可惜,只好用DVD-ROM去读PS盘了。不知道是Connectix的程序员着急上市VGS,还是因为主攻Mac软件所以PC软件功力不足,VGS PC版的设置功能方面非常差。首先是记忆卡,可以建立可以更换但不能管理记忆卡的内容,如果不是有其他第三方的工具可以管理的话,VGS的记忆卡只能是凭玩家的记忆去管理了。第二是控制器的设置,大多数模拟器对于控制器设置方面,除了可



以由玩家自定义控制键外，还对多种目前市面上流行的游戏控制器有预设数据。比如我有 M $ sidewinder 手柄，直接选 sidewinder 就可以玩。但 VGS 只能由玩家自己手动设置。第三，软件的 GUI 设计有问题。菜单里居然还保留着 copy/ paste 这些选项，大概界面作者忘了把这些模板元素从菜单里删除了。第四，完全可以利用电脑优势在速度上有所提升的地方没有加强。大家知道，真的 PS 在读/写记忆卡时，因为硬件的问题，有时候会比较慢一点，尤其是存盘格数多的游戏更甚。而在电脑上模拟记忆卡读写，就成了非常简单的硬盘读写，速度应该是非常快的，可 VGS 没有利用这点。以 Square 的《Vagrant Story》为例，在 PS 上这个游戏 load 时比较快但 save 时缓慢一些。使用 bleem! 模拟此游戏时 load/save 几乎都是瞬间完成的，说明 bleem! 充分利用到了电脑的优势，但在 VGS 上则与真 PS 一样慢。笔者后来也试了试《基连的野望》，VGS 完全的模拟了在真 PS 上存盘的缓慢。由此可见，目前这个版本的 VGS 虽然在游戏模拟方面非常出色，但还是欠缺了很多东西。好在不是很影响玩游戏，只是有点麻烦罢了，早点出新版吧。

REW

自从模拟器之父 Marat 大约在 95 年做出了世界上第一个 gameboy 模拟器以来，到今天都有 5 年多的历史了。现在在各种平台上的各种 gameboy 模拟器加起来大概有 10 几 20 个，个人比较偏爱的是近来新崛起的 REW。最早 REW 的发布是在另一个出色的模拟器 Dboy 的网站上进行的，所以开始大家都以为 REW 是 Dboy 的作者某吉（boukichi）由 dos 版向 windows 版发展出来的新 gameboy 模拟器。直到不久前，某吉才公开宣布，REW 不是由他开发的，作者另有其人，但显然 REW 的作者与某吉有密切合作。REW 到底有什么神奇的呢？一开始，REW 只不过是一个 gameboy/ gameboy color 的模拟器，支持多种方式的显示，尤其它可以准确稳定使用 super gameboy 边框并运行 gbc 游戏（不过这样的游戏现在少了），这是笔者的最爱。呵呵，把 gbc 与 super gameboy 最漂亮的地方一起显示出来。REW 也支持硬件插值，也就是说可以拉伸放大画面，利用插值使画面边缘柔化看起来没有太大的锯齿。REW 还支持即时 save/ load，这是完全不属于 gameboy 本身的功能。不管你玩什么时候，不管你离存盘点还有多远，你都可以随时的存盘/取盘，这点对玩任何游戏都非常有帮助（当然，对那些 hardcore 的玩家来说，这可能会影响他们的游戏乐趣）。虽然 REW 还没有金手指支持，虽然 REW 还没有网络对战的支持，但就以上提到的功能，加上几乎是 100% 的完美兼容性（事实上大概是 99%，在测试过的 438 个 GBC 游戏中，只有极少数几个出现问题），REW 已经绝对超过 gb 模拟器的鼻祖 vgb - win（因为 vgb - win 速度不稳定，声音也难听，还收费），也绝对超过目前唯一支持网络对战的 gb 模拟器 no $ gmb（因为这个模拟器外表太难看，还起了个免费的名字干着收费的勾当）。REW 的目标不仅仅在于称霸 gb 模拟器这个小圈子，在问世后的第二版秘密的加入了 FC 游戏的支持，手册中没有写，但很快就被一些聪明的玩家发现了。我想不少专门研究模拟器的玩家都有这么一个习惯，看模拟器设置的 ini 文件，这样可以了解到一些参数的设置以达到优化运行效果的目的，还可以发现一些秘密。最先发现 REW 可以运行 FC 游戏这个秘密的是在我的网友 Dday（可不是 Dboy）。他在试用 REW 第二版后发现 ini 文件中有 FC Rom 路径的设置，立即对此产生怀疑，随便找来一个 FC 游戏一试，果然能玩。原本不太受关注的 REW 立刻成了新闻人物。此后几个月中，REW 似乎冬眠了，代为发表的某吉的主页也一副低调的样子，大家以为这个优秀的模拟器大概要因为作者个人问题终止了。有些事你以为它要结束的时候，恰恰只是它的开始。两星期前网上有人放出的 REW 0.12 内部测试版，虽然这是未经许可公开的版本，但的确是个新版。谁也想不到，这个新版中又包含了新的大秘密。原来这个新的版本又加入了 PC - E 的模拟，而且模拟度非常高，已经可以准确的运行很多 PC - E 的游戏了。这时某吉 Boukichi 不得不在自己的主页上发表声明，说自己不是 REW 的作者，也没有参与开发，REW 的真正作者是 ryze。ryze 的主页不知道什么原因一直无法连接。几天后，由 REW 0.12 STX 官方发布了，这个版本比前一个内部版只有了小小的改进。究竟 Boukichi 与 ryze 是什么样的关系呢？ryze 的主页什么时候才能恢复呢？下一个版本的 REW 又会带给大家什么惊喜呢？REW 的最终目标又是什么呢？一切都不知道。不过，大家还是一起来支持这个充满惊喜的令人爱不释手的模拟器吧！对了，忘了说了，这个模拟器是免费的！



另外还有一个消息，FanWen 这个名字玩模拟器的朋友大概不会陌生，他的 FWNes 也是笔者玩 FC 游戏的最佳选择。不久前他向大家宣布，FWGBC 也在制作中，而且将会是一个功能超全面的模拟器！



Nemu64

N64的模拟在97年还基本上属于胡说八道的阶段，98年已经开始初露端倪，99年就变成了奇迹。奇迹的创造者就是RealityMan，奇迹的名字就叫UltraHLE。不过盗火者的命运是悲惨的，UltraHLE推出后没几天，作者除了收到了大量的用户来信，还收到了来自任天堂公司的警告信，在这种情况下，RealityMan不得不对外宣布UltraHLE停止开发（不过现在已经又继续开发了，1.50版即将推出）。就在UltraHLE命运多歹之时，又有其他的几个N64模拟器也在开发中，而已经可以模拟运行商业游戏的大概就是TRWin和Nemu64了。这次要说的就是这个Nemu64。这是一个使用D3D硬件加速的N64模拟器，因为作者对3dfx的特殊D3D API非常有意见，所以他也公开宣布Nemu将不会很好或者是根本不支持voodoo系列的3D卡。作为第一个进入国内市场的3D加速卡，voodoo这个名字在国内玩家心目中相当有地位，所以不少玩家听说Nemu64不支持voodoo时大为不满。但事实上3dfx因为其特殊的D3D API在国外早已经倍受争议，不少游戏厂商/Demo作者都拒绝开发支持3dfx的版本，这也就形成了国外游戏/ 3D图形开发际的API之争。再说回Nemu64，其实如果Nemu64的新版如果仅仅是能多玩几个普通游戏的话，它的地位也不会窜升很快，主要是因为新版能玩《机器人大战64》和《山脊64》了。国内玩家对《机战64》非常期待，以前TRWin也可以运行这个游戏，但因为速度太太太慢实在是没法玩。这次Nemu64基本上已经可以让玩家过过《机战64》的瘾了。但Nemu64目前对于某种图象处理上还有不少问题，导致在《机战64》中只要出现了背景有流动星光效果时就会巨慢无比，这时候只要在graphic设置中选用graphics off就可以顺利进行游戏，但玩家要“听声辨位”了。Nemu64新版中还加入了cheat功能，可以让玩家自己加入甚至是自己从游戏中搜索出金手指码，使用起来也非常的简单，比如本人就在《机战64》一开始就改出无数金钱，疯狂的升级。哈哈哈～～呜呜呜（狂笑中突然转为哭泣），说到升级，用Nemu64玩《机战64》就象噩梦一样啊。因为机体升级与武器升级画面中有流动星光效果，所以升级变得慢不可言，偏偏很多机体又是高达15段的升级，所以不得不关掉画面，光凭听“呱呱呱噗”的声音来升级了。而且Nemu64不象UltraHLE那样支持即时的存/取，每次玩《机战64》都要等半天。在以后的版本里不知道《机战64》的运行速度会不会有所提高，不过我想作者肯定不会找来《机战64》专门为这个游戏解决问题的，只有什么时候作者发现的星光效果的问题后才有希望。



软体动物模拟器



▲此图为编者胡乱编撰，如有雷同，纯属意外。

嗯，没错，你没看错。当本人听到这个消息的时候，也着实的不相信了一下，后来才知道这个东西的确存在。那是一个周末的下午，本人正在家得意的欣赏着DVD，一个老朋友突然打电话来，问我现在是不是还在用软体动物这个笔名在一些杂志上发表文章，我立刻回答我从上世纪末叶已经很少写东西发表了。这个朋友就告诉我说，有一本叫《XX爱好者》的杂志，在今年第1或第2期上，有一个署名软体动物的作者写了一篇关于如何使用Winamp的skin功能的文章，本人差点当场昏厥。怎么说呢，软体动物这个名字是《电软》刚刚创刊后，本人灵机一动想到的笔名。“软体”是港台对软件的称呼；软体动物，就是一种整天生活在各种软件里的生物，行为方式极为简单，纯以软件为生。本来就以此“妙名”洋洋自得，后来也算是小有名气了，更是对此名百般爱护，不敢滥用。曾经在工作生活不太顺利的时候，有朋友劝本人多写点文章，用不同的笔名发表在不同的刊物上可以多挣点稿费。可本人一直秉承“要写，就要写软体动物的文章”为原则，拒绝了朋友的好意。说实在的，软体动物这个名字听起来都有点令人发笑，怎么说也算是个性化的一个标记，现在有人用到这个名字，我想绝非偶然。曾经成都CBI有位编辑的笔名叫硬体动物，后来据了解也是故意起这么一个名字—与本人的软体动物相映成趣的。记得本人在96年的《电软》上就写过介绍MP3的文章，如果没错的话，那可能是国内第一篇介绍MP3的文章了，时隔4年后，竟然有人假冒本人之名，写些关于如何使用winamp的skin功能这么上世纪的弱智的文章，实在是不能不昏倒（编者按：谁昏倒？！）。如果这位仁兄假冒的是其他人的名字，如猫宁、莱锅庆什么的，我也不说什么了，偏偏他假冒的是我笔名；如果这位仁兄写的是高深理论什么的，我也不说什么，偏偏他写的是这么骗钱的内容；如果这位仁兄把文章发表到纳米比亚的电脑杂志上，我看不到也就算了，偏偏是发表在北京的杂志上，还让我知道了，这实在是令人气愤！光有模拟器没有ROM可是什么也玩不了的，光假冒了我的笔名却写些无聊内容也是没意思的！可是，我又有什么办法呢？中国的作者名称权肖像权不过是大腕儿们的高级武器，对于一般杂志的作者根本就和没有一样。哎，说了半天，归根到底也是无计可施。发发牢骚是怕烂在肚子里发霉。

秘技偏方

GB 桃太郎电剧 FP=7

选关密码：

桃乃国：①786467②270387③794691④270963⑤787043⑥270963⑦795267

雪乃国：①526387②010307③534611④133283⑤526963⑥010883⑦535187

竹乃国：①788547②272467③796771④264819⑤789123⑥273043⑦797347

鬼乃国：①557139②041059③565363④41635⑤557715⑥41635⑦565939

福建漳州　相信自己头一定比风马头大的　石大头

GB 口袋妖怪·银 FP=5

秘之バルキ一获得法：先在队中留一个空位，然后到スリバチャま洞中。到里面的新入口，(需游泳到的那个洞口)便会发现一个修行中的格斗家，击倒后便可以得到。

爱载人游泳的宠物"拉普拉斯"获得法：在周五(きんよび)利用**ポケモギア**可以查到，到连接的洞穴(**つながりのどうくつ**)，和到(1F)梯子前的训练员对话，他告诉你地下1F有响声，下去，即可发现，其LV为20。

北京　汪东

PS 追击列车 FP=7

无限拿子弹法：在第12节车厢与第13节车厢之间有扇要用卡[B](蓝色)卡打开的门，如用错了卡便会出现一个敌人，打倒他的话，就会得到一个弹夹，多拿些，以后双枪时便会用起来很爽！

江苏吴江　不明白为何有的车厢有厕所有的没有的　杨晨

PS 街霸EX2 FP=5

隐藏人物出现法：①今集的隐藏人物的出现条件仍和TRAINING中的EXPERT MODE有关，只要将这里有基本人物的三百二十条问题(连招)顺序完成，就会有四大隐藏人物陆续出现(依完成度而定)。②此方较方便，一调即可。首先将选项移到BONUS GAME处，按2次START键，接着又移到DIRECTOR处，按4次START键，又在PRACTICE处按1次START键，最后在ARCADE处按5次START键。成功后便会有英文字母出现，此时就可在各选项中使用凯利、影之盖斯特、加鲁达和曾在前作EX2中登场的山手(HAYATE)这四大隐藏人物。

出现新敌人：只要大家按以下条件打败VEGA，便会有一个PS版新追加的非常厉害的隐藏敌人VEGA Ⅱ出现，条件如下：

1、不能CONTINUE 2、不能输ROUND(包括对VEGA时)

3、达成KAIR或ISHADOW挑机的条件(头三场最少有两RO UND使用METEOR COMBO或EXCEL解决对手，其余的用SUPER COMBO)

4、对VEGA时要在决胜ROUND中用SOPER COMBO、EXCEL或METEOR CMOBO解决他

当大家按以上条件击败了VEGA，他便会和另一个VEGA合体成VEGA Ⅱ出来挑战，当大家击败了他，在BONU GAME处便会追加VS VEGA Ⅱ一项。

希望能早日玩到街霸EX3的　SuperMan

PS 最终幻想8 FP=3

降等：改造最终武器需要龙之牙，龙之皮等道具。而拥有此道具的妖怪"**ドラゴンイゾルデ**"实难遇见，且偷盗很难成功。怎么办呢?好办，利用"**レベルダウン**"指令对敌人进行降等，六次后妖怪由Lv100变为Lv1(真够可怜的)，HP只有500！一刀斩之，可较容易得到龙之牙和龙之皮，且只赚了点经验。

江西南昌　在FF8中曾遇见过陆行马(风马?)的　刘晋

PS 波迪王国 FP=7

选关秘码：二关　↑△→○↓→□　三关　××↓□←↑□

四关　△←×→→□□　五关　→△□↓△↑□

六关　←×←↑○△□　七关　↑←↑○×↓□

八关　○□○△↑△□　九关　□×→→←←□

十关　→←↓←→○□　十一关　↓□×↑□←□

十二关　××△×△×□　十三关　○↓←△×→□

十四关　□□↑□↑×□　十五关　←×○←↓□□

十六关　↓↓→↓→↑□　十七关　×□↓×□□□

十八关　△○×○△↓□　十九关　□↓△□○△□

二十关　←□←→↑↓□　二十一关　↑○↑↓↓○□

二十二关　○↓○↑←←□　二十三关　△→□○□×□

二十四关　→○↓△△→□　二十五关　↓↓×→○×□

二十六关　↑→△←×□□　二十七关　○○→↑↓↑□

二十八关　□↑↑×←□□　二十九关　→→○△→↓□

三十关　↓○□□△△□　三十一关　×↑←←○↓□

三十二关　△→×↑×○□　三十三关　□△△×↑←□

三十四关　←↑→△←○□　三十五关　↑→↑□→→□

三十六关　×△○←□×□　三十七关　△↑□↓○→□

三十八关　→→←××↑□　三十九关　←△×○↑□□

四十关　↑↑△□↓↑□　四十一关　○←→→→△□

四十二关　△△↓↓□↓□　四十三关　→↑○↑△△□

四十四关　↓←□○×←□　四十五关　×△←△↑○□

四十六关　○×↑→↓←□　四十七关　□←△←←×□

四十八关　←△→↑□→□　四十九关　↓×↓×△×□

五十关　×←×△○□□　五十一关　△□□□×↑□

五十二关　□×←←↓□□　五十三关　←←↑↓←↓□

五十四关　↑□△×→△□　五十五关　××→○△←□

五十六关　△↓↓□○○□　五十七关　→□×→×←□

五十八关　↓×□↓↑×□　五十九关　↑↓←↑←→□

六十关　○□△○→×□　六十一关　□○○△□□□

六十二关　→↓→→○↑□　六十三关　↓□↓←×□□

六十四关　×○×↑↑↓□　六十五关　○↓△×↓△□

六十六关　□→←△→↓□　六十七关　←○↑□□○□

石家庄　徐楠

PS 穿越时空 FP=4

完美结局元素发动方法：见BOSS前需要先做一番准备。将主人公排在第一位(这时主角的元素等级应该在LV8)，且装备上LV1的绿色元素和第七元素，排在第二位的角色需要装备上LV1的黄、红、蓝色元素各一个，排在第三位的角色需装备有、红、黑、白色元素LV1的各一个。

准备完后在打BOSS时先用普通攻击将三个人的元素等级积累到最高，然后按照主人公，第二位角色，第三位角色的顺序依次选择防御，在BOSS元素攻击后，用排第二位的角色使用LV1的黄色元素，再用排第三位角色使用LV1的红色元素，然后依先前的顺序选择防御，然后BOSS铁定会用黄色元素攻击，这时只需按排二位角色使红色元素，主角使绿色元素，二位角色使蓝色元素，三位角色使黑色元素，主角用普通2次LV1攻击，排三位的角色使白色元素，主角使用第七元素的顺序发动元素即可。　**石家庄　认为"风"≠"疯"的　徐楠**

PS 天诛 FP=7

三种必杀动作：当主角在不被敌人发现的情况下结果对手时，往往会做出漂亮的必杀动作，一共三种，它们并不是随机产生的，而是有规律可循。

①最简单的招式。从背后接近，主角面向敌手后背，按口键。力丸，彩女皆为抹脖子。

②此招较难，也最有型。从敌背后接近，但主角需与敌手背对背(差不多即可)按口键，力丸为拗断全身关节，之后还会念佛超度；彩女为用两腿夹住对手脖

子将其拧断。

③难度最大的一招。从前方或侧前方接近对手(千万不要被发现)按□键。力丸为一刀透心凉,彩女为刺小腹。

简单复位法:在游戏中任何时候,只要同时按下选择键和开始键,就会返回标题画面,此技对完美主义者(游戏中毒者?)很是有用。

以上两技对忍凯旋,忍百选等版本同样适用。

辽宁大连　已修炼到100%对敌人全身按摩的　罗剑锋

PS　寄生前夜 2　FP＝4

全部隐藏物品: 大厦内:M、I、S、T停车场墙边柜(回复剂LV3,打完BOSS1后可再拿一次)。

大厦广场、电梯旁、了望台椅上、圣堂外、水池中之警员尸体(回复剂LV1、回复剂LV2、解毒剂、特警战斗服、MP5A5冲锋枪、榴弹发射器)。

自助餐厅旁房间(回复剂LV1,镇静剂)

水池对面树林中("ラロテイン"、HP上限药)、屋顶花园尽头门(兵器库磁卡)

沙漠小镇:102、103、105室衣柜(解毒剂,MP回复水LV2,"セカンドポーチ"加格小包)

102室洗脸台及杂货店屋后过道尽头(回复剂LV1×2)

酒吧和杂货店冰柜(可口可乐×2,回复剂LV3)

酒吧外杂物箱("ハシクショット"弹×10)

杂货店右侧小屋及过道尽头木桶(加格小包"フアイアフライ"弹×10)

工厂破车后备箱("R、スラック"弹×10)

酒吧厨房店员用柜及水塔顶腐尸(回复剂LV1×2)

开灯后地下水路墙缺口处(HP上限药)

地下小屋(带有P08才给组合道具及"フレア"小箱)

Douglas商店铁箱(M950手枪)

地下掩体:B1兵器库(SP12霰弹枪)

B1贮藏室柜(血液の代用液)

B2实验动物室(可口可乐、镇静剂)

B4放水控制台楼梯下(MP回复水LV2)

B5手术室(血液の代用液、香水、战斗中使用可兴奋)

B6有电话房间及隔壁("MD"装备可防兴奋、混乱、血液の代用液、HP上限药)

SHAMBALA拼石板对面石棺(MP回复水LV2)

小岛上植物("リシラスティック"口红、装备可防沉默)

1F直升机场美军营帐(40mm空中炸裂弹X4、血液の代用液)

湖北京山　整天玩"寄生"而至今不知线粒体为何物的　黄翔

PS　胜利十一人 4　FP＝3

任意球的弧线: 罚直接任意球质量的好坏是由主罚队员的射门力量(Shoot Power)及弧线值(Curve)决定的,另外,据本人的经验在罚球时设定战术设定中的Left/Right Side atc.则踢出的球带有明显的向左或向右的弧线,如设定zone press则踢出的球带有明显的下坠的弧线,设定the other Side atc.则踢球队员会用的脚背来踢这个球。

陕西延安　任剑

PS　幻想传说　FP＝6

超级逃跑法: 忍者すず有一特技,"叶隐",能帮助逃跑,但此技时间过长,又消耗TP值。本人发现女魔法师是"逃跑天才",她的前冲(按两下方向键"前")可迅速移动到边缘,且前冲时竟可穿过敌人。而且她能在天上飞,不怕被敌人两面夹攻。有些迷宫如不想频繁杀敌,只需将女魔法师排到1P操纵的位置,再装备上一个可使逃跑速度50%上升的烟玉,成功逃跑率达99%。

上海　能喊出所用绝招名并断定风马长得跟天神的天马很像的　黄邃真

PS　越过俺的尸体　FP＝7

省时省力观动画: 在标题中,顺序按R1、L1、R2、L2、START,会出现新选项,食大餐喽!

北京　会灵魂出壳的　六面兽

GB　游戏王　FP＝4

事半功倍的隐藏卡片: 播片画面中,顺序按↑、↓、B、↓、↓、↑+B、B。然后在密码画面中输入"チダタクリ"可得到タクリミノス卡;输入"ヘイシヨシヒサ"可得到セランゾ卡;输入"タカハシトシマサ"可得到ZOMB1卡。

北京　不会玩游戏的游戏之王　兽

GB　Hugo　FP＝7

选关密码:

第2关:TCST	第3关:GGMC	第4关:SHFP
第5关:RGCC	第6关:WBRD	第7关:SHBP
第8关:SFZC	第9关:QDFZ	第10关:DBLL
第11关:DGTC	第12关:ZBBM	第13关:DFSK
第14关:GBLD	第15关:ZCRB	第16关:FFRC
第17关:RBBT	第18关:RCGD	第19关:TGPC
第20关:DNFT	第21关:SBNG	第22关:TYRC
第23关:LBVC	第24关:NBTC	第25关:JGZZ
第26关:HCLP	第27关:KFNG	第28关:GFFT

广东四会　黄宇杰

GB　名侦探柯南·地下游园地杀人事件　FP＝5

剧情密码ホラー　ハウス杀人事件: 1.9P6QB3或9IAQME 2.QS62BJ或QEA2M9

巨大迷路杀人事件: 1.EMP2MW或JP2HMW 2.ET2HM4或EGPQB4

ヅェットコースター杀人事件: 1.9AAUMN或IAAUMW 2.MHAUB4或91AHIT

奇怪的密码(注:输入以下所列密码游戏时必须看开场画面,且时间发生变化)

1.BMFAII或BMFDII　时间显示为43:56

2.BMFOII或BMFTII　时间显示为42:52

3.BMFEII或BMF5II　时间显示为45:00

4.BMFTII　时间显示为46:04

5.BMEVII或BMEQII　时间显示为44:44

6.BMEHII或BMENII　时间显示为46:52

7.BMEKII或BMEUII　时间显示为43:40

8.BMESII或BME2II　时间显示为45:48

另本人在输入密码BMEVII后游戏,成功地解开了**ホラー　ハウス**杀人事件,打出了MIEKSB和MTOVI5两个接关密码,这时的结局画面会稍有不同,并会评出等级。等到结局画面画后重新开始游戏,选第二项密码接关,这时会看见框内自动出现一组密码(本人打出的密码为H40VSB),接着此密码游戏,会发现一切恢复正常,且时间从00:00开始算起。

重庆大足　想知道"疯马"是不是柯南迷的　杨希

马语:由于还没有看过,所以目前还不是。

ARC　三国战纪　FP＝5

部分隐藏地点的进入方法: 1.在"白衣渡江"这一关时,进入第二个峰火台后,全员不要动,派一人把上方的那道门两旁的灯火给挑掉(要快),然后就可沿着被挑开的门进入第三个峰火台与貂蝉对战。在貂蝉的场景中,把上方的床打掉,再对着床后的墙打几下,会露出一洞口,打死貂蝉后可由此洞进入找到"紫金锤"。

2.在"火烧连营"这一关中,会出现一幻像世界,里面有5批士兵,打死最先跳(冲)出来的士兵C要快,用"天剑"最好,3,5两批要用超杀打死,后,可与吕布对战,打死他之后可得"干将剑"三本"天书"及"和氏璧"。

3.如果在第二关不给王平"杜康"喝,那么在打死许诸后,会进入一个洞府,里面有2排喷火口,让装备"和氏璧"的人把喷火口上方的圆形图案各打几下(全都要打)。这样就可以从前方的梯子右边进入一个密室里,可接到"倚天剑"(要让装备"和氏璧"的人先进)。

4.在最后一关的第一条可进去的船的正下方有一冒电的洞口,让装备"紫金锤"的人先进去,则可以少到月吉和魏廷这两个BOSS,如不进去,用"干将剑"或"黄石公"打这两个BOSS极容易。

安徽固镇　爱用"风卷残云"卷曹操的　徐玮

ARC　劲舞革新版·3rd MIX　FP＝4

全部隐藏模式:

2ndMIX	可选2ndMIX全部歌曲	按Start后,按方向键左左右右
SSR模式	全部由MANIAC难度分离出的独立模式	按Start后,按左左左 右右右左右(有音效)
DOUBLE	一人同时跳两人难度的模式	按住左右方向键后按Start键就"DOUBLE"项
	两人配合起舞的模式	上述方法后选择
VERSUS	两边所出箭头同向的对战模式	上述方法后选择"VERSUS"项
GUEST,CHARA	选择原来的角色	选人画面中踩↓选择

箭头转换的十种模式:(歌曲选择画面中)

MIRROR	箭头反转 180°	键入←→←→←→←→
LEFT	箭头左转 90°	键入←8 次
RIGHT	箭头右转 90°	键入→8 次
SHUFFLE	箭头随机而定	键入↑↓←→↓↑→←
HIDDEN	箭头中途消失	键入↑↓↑↓
SUDDEN	箭头中途出现	键入↑↓↑↓↑↓↑↓
STEALTH	HIDDEN 与 SUDDEN 混合出现	键入↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓
FLAT	所有箭头同色	键入←←←→→→
VIVID	所有箭头颜色随机而定	键入←→←←→→←→
LITTLE	箭头比正常情况少	键入←↓→↓←

如不刊登就要舞(武)到北京灭杀风马的　张瑞与田安生

PS 牧场物语·中秋之月 FP = 4

赚钱大法: 1、在消除疲劳的温泉旁边的瀑布后隐藏着矿场,在里面用锄头是可以铲到各种矿石的(金、银、铜三种)。而最关键的是同时还可以铲到钱!虽然一次只有 10G,但在某些情况下也真解决问题。2、在春季的时候在温泉旁边每天还可以发现三个竹笋,如果把它们投入收获箱中的话是可以额外收获 300G 的!在秋季的时候更是妙,在后山等地可以发现蘑菇等物,有很多哟!每天可以收入 1000G+,快行动吧! 3、在教堂的右后方隐藏着七个小矮人的家,很遗憾的是要与它们游戏而获得积分的话是必须使用 PS 的 PDA--Pocket Station 的。当达到一定积分的时候七个小矮人是会到牧场帮助你进行那每天重复的枯燥工作的!是很体谅玩家的设计呢!

锦州　杨瑞

PS 大航海时代 4 FP = 5

两件最强武器: 赵云的枪——龙胆:势力值达到 3000 左右,到杭州的同业工会,工会主人便会问你有没有读过《三国演义》。回答"是",他又会再问你诸葛亮、赵云和关羽这三个中你最喜欢谁。一定要回答赵云,否则就再没机会了!然后工会主人就会告知有关"龙胆"的情报,位置是在澳门以西的半岛上。龙胆效果为剑术+52。

令人讨厌的妖刀——村正: 首先要在日本找到白木行久,势力值 10000 以上并取得东亚海域的霸者之证。委任白木为东亚的分支舰队提督再离开东亚地区,此后在任何一个地区的同业工会中就会收到白木的信并得到村正的情报,位置在长崎的东北方。村正效果为剑术+64。

以上二物具体经纬度我不记得了,向美华或樱打听一下吧。

Pingok

GB 狂热节拍 FP = 7

最终密码: 输入"kobebeef"可在 free mode 中选用所有隐藏歌曲。

宁波　Claude

PS 龙之战士 4 FP = 10

战斗时 AP 不减(包括龙变身): D01CE160 1823　801CE162 0060
D01D8FEE 8CC2　801D8FEE 8CC0

金钱无限: 80112D80 967F　80112D82 0098

快速升级: 80115F48 FFFF　80115F4A 7FFF

所有道具: B0760002 00000001　80112D98 6201

武器: B0570002 00000001　80112F98 6201

全部防具: B0450002 00000001　80113198 6201

全部强化道具: B0550002 00000001　80113398 6201

不增加时间: 30112D94 0010

跑步时不遇到敌人: D010F0AA 0002　3010F2A7 0020

PS 99 格斗之王 FP = 10

使用 Krizalid: 8008DB6E 0702

1P 体力不减: 800B9174 0066　800B918C 0066

1P 能量槽最大不减: 800B9131 9000

1P 援护攻击不减: 800B921C 0005

2P 体力不减: 800B934C 0066

2P 能量槽最大不减: 800B9309 9000

2P 援护攻击不减: 800B93F4 0005

1P 不晕: 800B917A 0065

2P 不晕: 800B9352 0065

全部 DEMO 和 ACT: 80054328 FFFF
8005432A 2402

PS 雷光危机(RAY CRISIS) FP = 10

武器能量全满: 800D9A76 0010

追踪激光不减: D00F3BBA 0001　300F3BB8 0009

PS 诸神之战(GAIAMASTER) FP = 10

1P 金钱无限: 800866CC 869F　300866CE 0001

1P 体力不减: 300866F4 0064

1P 战斗中体力不减: D00BCDB8 0064　800BCDBA 0064

时间为零: 800D70E6 0000

能量炸弹: 800D9A76 0010

双数×9: 800DB8D8 0900

追踪导弹最大: 800DB8E0 000A

武器等级最大: 800DB8DC 0006

绝对无敌: 800DB8D4 0001

时间倒退: 800D70E4 0000

PS 密林探险队 FP = 10

粮食 999999: 800FE710 423F　800FE712 000F

木材 999999: 800FE70C 423F　800FE70E 000F

金钱 999999: E008C5AD 0001　80101CB4 00FF
E008C5AD 0001　80101CBC 00FF
E008C5AD 0001　80101CB8 00FF
E008C5AD 0001　80101CC0 00FF
E008C5AD 0001　80101CC4 00FF
E008C5AD 0001　80101CC8 00FF
800FE708 423F　800FE70A 000F

PS 怪兽农场·激战卡牌 FP = 10

我方 G 为 99: 30118C92 0063

敌方 G 为 0: B0F60002 00000000　800FC224 0063
B0260002 00000000　800FC410 0063

怪兽卡出现: B02D0001 00000000　300FC1F5 0063

全部卡片: 30118EBC 0000

PS 洛克人 DASH 2 FP = 10

体力不减: 8008C3C8 00A0　8008C3CA 00A0

金钱无限: 8009CAC8 967F　8009CACA 0098

限制时间不减: 8009CBB8 1518

所有武器和防具: B0050002 00000000　80098860 FFFF

所有道具: B0080002 00000000　8009886A FFFF

手动变更重力: D009C17A FBFF　8009881A 004F
D009C17A FEFF　8009881A 0057
D009C17A BEFF　8009881A 0067

L1—轻　L2—正常　L2+X—重

特殊武器、全部防具: 80098860 FFFF　80098862 FFFF
80098864 FFFF　80098866 FF0F
80098868 FFFF

全部道具: 80098870 7F1F　80098872 FFF0
80098874 FFFF　80098876 F03F
80098878 FFFF

试练关卡时间不减: D00E7CA8 FFFF
800E7CA8 0000

无敌: 8008C444 000A

能源不减: D010A31E 0043　8010A31E 2400
D00CF4BE A482　800CF4BE 2400
D00CF3EE A482　800CF3EE 2400

武器改造一次最大值: E00EB9F4 00010005　800EB9F4 0003
800EBA08 0003　800EBA1C 0003
800EBA30 0003　800EBA44 0003

●最新一期的日本权威游戏情报杂志《FAMI通》及其他游戏媒体都在显著位置刊登有关PS2海外输出问题。日本通产省（相当于我国的经贸委）认定PS2使用与东芝共同开发的专用CPU，拥有与超级电脑并驾其驱的影像处理性能（超过法律所限定的数值）。而将来也预定会有游戏、音乐软件的传输服务，因此发付（传输服务）费用时所必须的密码机能也设在记忆卡内。通产省认为这两项性能过高而指摘其与“兵器相关”，因此将PS2列为涉及日本外汇法的“通常兵器关联泛用品”。根据日本外汇法规定，武器和炸弹以及高性能电脑等情报相关机器被列为“通常兵器关联泛用品”，要取得许可证才能输出。换言之，输出申报价格超过50000日元的话，在带至他国或输出时需有通产大臣（经贸部长）的许可才行。以一台PS2售价39800日元而言，带两台PS2就必须要得到这个许可（违者处以拘役或罚款）。游戏机被指定为“武器”，这在游戏机历史上还是小媳妇上轿——头一回(笑)。

通产省的此项规定受到日本业界的广泛批评，许多游戏厂商提出：“为了不被对于超过，无法降低硬件性能”，反映了业界在激烈竞争中的无奈心情。在现在的游戏机市场上，PS2的技术处于领先地位。但预定于明年秋天发售的微软X BOX，性能将远远超过PS2。游戏业的高科技竞争势在必然，无人能够回避。为此索尼方面对通产省的规定反应强烈，表示“无法妥协”，要“全力抗争”。据日本方面报道，索尼在4月18日宣布已取得通产省核准外销PS2的输出许可证！PS2获准销往除伊朗、伊拉克、利比亚及北朝鲜以外的任何国家。因此计划中的今秋PS2销往欧美地区应没有问题，而亚洲地区的发售日期还未确定。

对于中国大陆的输出，日本媒体语焉不详。但既然“除外”中不包括中国，PS2出口到国内应该没有问题吧！但最大的问题是大陆消费者买得起吗?！不过如果游戏机降价有规律(笑)？一般大概7个月后就开始降价(详见本刊2000年增刊)，由3月4日PS2发售算起，大概今年十月份就会降价了吧(笑)。

●游戏机带来的社会问题不仅中国有，在游戏大本营的日本，美国都受到困扰。不久前，由全日空协助，泰托推出的一款模拟游戏“喷气机之旅”，因驾驶仓过于真实，劫机过程过于真实而在日本引发了激烈的批评，认为此游戏会诱导，引发劫机事件。去年7月份“模拟游戏狂热分子劫持全日空飞机”事件震动了整个日本。由于一些模拟游戏真实的再现了驾驶仓的整个环境，使劫机分子能够驾轻就熟地实施劫机行动，一名机长在劫机事件中以身殉职。而该事件刚过不到一年，人们心中的阴影未散而推出类似的游戏，使一些日航职员不能接受。泰托则委曲地辨解说：引发99年7月劫机事件的是PC游戏，意思是代人受过(笑)。联想最近美国因校园枪击暴力事件使多名学生丧生，一些美国家长联名起诉游戏公司和电影公司制作暴力游戏和电影，诱导学生犯罪，要求赔偿美金1亿3千万元(!)。官司目前还没有正式进入诉讼阶段，无论结果如何，对游戏业都是一个警告。游戏和电影、电视在社会中的影响，尤其是对青少年的影响不可低估。虽然商业竞争使环境比以往更加残酷，但企业不能忘记它的社会责任。何况做得过分了，不但赚不到钱，还要搬起石头砸自己的脚。

闯关族的家



我曾在游戏店里干过，积累了不少知识，下面讲一讲如何简单修理PS游戏机不读碟问题。

A. 由于光盘问题不能读盘的，有些是D盘不平整，形成了一个曲面，使光头不能顺利读碟，本人建议找一张平整的碟，把两张碟同时放入光驱内，让上面的碟把下面的碟压平，便能顺利读碟。B. 由于OPEN盖子上方的按钮松了。(按钮上方有一个小柱子，经常使用按钮便会很松)只要将按钮加厚即可。本人建议在按钮上方的柱子上加一个垫子，加长柱子的长度便可。C. 由于光头移位，PS在读盘时，有时会发生光头移位，当受到震动、等待后、机子也不读碟，建议将机器放在安全、平稳的地方，用手轻敲光头旁边黑色的部分，不可手触光头，用棉布把周围擦一擦，吹一吹，如果不读碟，请将机器送往“修理部”。D. 假机，一些返修机大量的存在于市场当中，假机光头为淡蓝色，或蓝中有白，即为返修机。在返修机中里面有很多灰尘，物镜也不怎么干净，不过是换了一个美丽的外壳。这种机子一是光头读盘不太稳定，二是不到一年就会成废品，也许会被电击穿基板，我一朋友土星光头剩一半还能读“世嘉拉力”，还是原装的好，以上为本人的见解。

兰州　雪慧军

这样言简意赅，有实质内容的稿件是杂志最欢迎的，我们想也是读者最受益的。欢迎雪慧军和“雪慧军们”

能继续把他的经验无偿地供应给玩友,功德无量啊!

这是我第一次写信给贵刊，对贵刊最大的愿望只有一个，恳请贵刊在适当的时期,出版一本有关次世代(SS和PS)RPG游戏的中日文对照的工具书。因为此类游戏中的语言才是游戏的灵魂，屏幕的日文真是头痛又着急(想想如果这些游戏是中国做的那有多好）相信这也是全国玩友最大的烦恼和要求，我周围就有好多像我一样烦恼的玩友。看到4月期兰州的一位玩友的想法真是如出一辙，如果能出这样一本工具书，相信也是贵刊创刊以来奉献给全国玩家最实在的贡献，这也是全国玩友最大的福音啦!

哈尔滨　李健

这明明是要编一部“日汉电子游戏大辞典”么?若能编出这样一本书当然好,甚至可以说是功德无量,就是再苦再累小编们也不会有怨言。但是这种工作对《电软》来说，的确是力所不能及的。首先,辞典类的工具书要有权威性,就需要由“商务印书馆”或“中国大百科”这样的大型出版社来出版(如同游戏业的SONY、任天堂);其次,必须拉起一个数十人的专业编辑队伍，包括日语、汉语及软硬件等各方面的专家;再者,要有足够的词汇资料，总不能搞一本几十页的“辞典”吧。所以没有金刚钻不揽瓷器活，否则只会是误人子弟,令行家贻笑大方。眼下建议你在阅读游戏方面的图书杂志时，可以留心积累有用的词汇。用不了太长时间,就会苦尽甜来,因为游戏日语词汇毕竟数量有限。这样既有助于玩游戏,又能顺便掌握一些日文词汇,没准自此勾起学习兴趣,一发不可收拾,学出个日语什么什么级,也未可知。搂草打兔子,何乐而不为呢?

游戏的攻略模式之我见。经过长期观察,我总结出攻略模式有三种:情报攻略、流程攻略和小说攻略。情报攻略我最喜欢，因为它把游戏中许多隐藏的东东,如系统、道具、特性、属性关系……介绍得很详实，让我能够更投入地玩游戏。而且最重要的一点是它绝对不会牵着我们的鼻子。相比之下，流程攻略我就非常反感。×时从×门进入,打开×箱得到××,再用××到×××门前使用，就会出现×××……。天哪!看了这种攻略,玩游戏哪还有自由?所以《电软》以后最好别再登这种攻略了。中国玩家在物质上饱受黑心老板压榨，难道在精神上也要遭受如此非人道的摧残？至于小说攻略嘛，至今我认为写得好的只有《最终幻想》和《异灵》。作者的写作水平够高，才能写出好的小说攻略——。看了《樱大战2》的小说攻略,我又吐了。

广西　曹安

负责攻略栏目的小编为了做好这个栏目可以说是绞尽了脑汁。游戏毕竟是日本制作的，攻略的受欢迎程度与游戏本身的所谓“人气度”有直接关系,当然也同攻略作者的水平有关。小编们会尽心尽职做好选稿和编辑工作,也希望众位读者玩家踊跃投稿,支持《电软》的攻略栏目。另外“游戏研究所”栏目的内容与攻略有所不同。“游戏研究所”针对游戏难点进行解析，揭示游戏中的窍门,实用性很强。这两个栏目的内容各有侧重，读者尽可以各取所需。

《电软》我最爱看的栏目，既不是“秘技天地”,也不是“游戏研究所”,更不是色彩鲜艳的彩图，而是朴实无华的“闯关族的家”。这个唯一能从创刊一直到现在，风格与内容保持不变或是更高的栏目,一个让闯关族“喝茶聊天”的地方。并不是说其他栏目不好，只是他给人的感觉和其他栏目是不同的，我非常喜欢编辑们用这种方式与我们交流,想必其他读者也喜欢吧,感觉很近,很软,很甜……很肉麻。

北京　陈照亮

我国著名翻译家傅雷先生认为翻译要求“信达雅”，贵刊前两个字做到了,第三个“雅”则略有不足。

电软的基本原则是“直译”“忠实”,很多游戏名都译得十分不错，象“合金装备”、“寄生前夜”,就比其他刊物上胡写的“燃烧战车”(我呕)“寄生魔种”要好听顺耳的多,也更符合中国人的习惯，但也有一些译得比较牵强生硬，比如Chrono Cross 和 Soul Calibur这两个译成“穿越时空”和“灵魂能力”,和系列的一代搭不上界。译成“超时空之轮”和“魂之力量”有何不可?贵刊似乎有意和其他刊物不同,好名字别人用了,我就另起炉灶。希望贵刊以读者为重,多一点博大胸怀,少一些私心争斗。

希望各攻略作者多多照顾一下外文盲，别总是“谈笑皆英文鸿儒，往来无日语白丁”,中外文夹杂着看着实在是难受,人名地名一定要给出中译。以前电软上有人提过意见，可是没人当回事，今年的时空和几篇GB攻略看着真是挺“闹心”。按这种攻略玩,打穿了游戏后竟不知主角叫什么，您说这玩的是什么劲?!

辽宁　罗剑锋

罗剑峰对《电软》来说，具有读者和作者的双重身份。他提出的游戏译名问题着实很重要，相信这个问题一直困扰着众多的游戏媒体和广大玩家。电子游戏名称的中文译法在国内一直无章可循，加上港台媒体的一些颇为离谱的译名，使得一些游戏的中文名称混乱不堪。翻译工作专业性极强。最早提出“信、达、雅”的是严复先生,至今将近一个世纪过去了,国内在翻译理论方面还是没有提出什么象样的标准，翻来覆去只是将这三个字挂在口头。由于语言问题的特殊性和复杂性,也许根本就不存在这类标准,至于名称(包括品牌、电影、游戏软件等)的译法名堂就更多了。目前《电软》在这个问题上也是尽力而为，使游戏译名尽量贴近原意，尽量切合中文语言习惯,尽量规范化。某种程度上可能不够“雅”,也是一种权宜之计。众玩家对于哪个游戏有更好的译名建议，敬请来函来电指教,不胜感激。说起小编们的胸怀,就是再不够大,也还不至于为这种浪得虚名的事情“私心争斗”。君不见上期的“招聘广告”中有“工作狂”这样的条件，所以就算哪个小编体力过人且精力过剩，到月底还没有累趴下,也该盘算一下“实利”——这个月不会扣奖金了吧?

无类捡：第五期杂志“美年达中国电玩榜”征集读者对游戏生涯的感想。来信大都集中于三个方面：无怨无悔的游戏情结；缺“铁”的遗憾和不被社会、家人理解的苦恼。下面就摘登35位玩友的感想。其中河北任丘刘磊的“要想游戏玩得好，买本《电软》最重要”，很象杂志的广告语，有王婆卖瓜的嫌疑。我们是把读者的“错爱”看作是努力的动力和鞭策。真诚希望《电软》成为读者了解游戏业的窗口和心息相同的朋友。

●如果我有1千万元，一定买一台PS2。我有1千万吗？没有！所以我的PS2只是梦话。 合肥 刘峰

●心比天高（要玩遍天下好游戏），命比纸薄（至今守着FC看画）。 渔阳 陈第明

●时间和“铁”总是跟不上PS的脚步。 襄樊 孙建东

●如果生命可以重新开始，我还是会选择游戏做我的爱好。高州 容治平

●不知不觉地玩上FC，神！兴高采烈地捧回FC，牛！满怀希望地迎来PS，酷！默默地期待着PS2，馋！ 盖州 汤泽

●我喜欢电玩，电玩却喜欢“铁”。 淮坊 杨帆

●改革春风吹满地，世嘉Fans要争气。就算土星不咋的，还有DC跨世纪。 哈尔滨 彭博

●只恨今生“铁”太少，来世一定开铁矿。 大兴安岭 刘湘楼

●一半成功，一半失败；一半喜悦，一半苦恼；一半游戏，一半学习；半个游戏半条命。 安徽望江 李全新

●生活在谎言中（不敢告诉老爸PS是自己买的）。 嘉定 张强

●生命只有一次，却可以有多种人生。游戏中可以有多条命，可以虚拟多种人生。用游戏的幻想丰富人生的旅程，让缺憾变成完美，让枯木开出新花。 天津 张恩

●游戏象一壶茶，刚泡时，越泡越香，味道越来越浓。但继续泡下去…… 沧州 窦智

●冰冷的机器，创造出一个鲜活神奇的天地。 重庆 张迪

●游戏无崖“铁”作舟。 广州 邓智超

●我看《电软》的顺序是：①封面②价格③目录。 江门 陆剑秋

●“铁”的数量是钢一般技术的基础，没“铁”就不可能炼出钢。 阳江 张涛

●熟读攻略三百篇，不懂日文也会按。 四川中江 冷静

●游戏不是好学生的敌人，也不是坏学生的朋友，它是每一个人的老师。你总能从中学到些什么。 天津 立国

●没有游戏的日子，比过没有情人的情人节还要痛苦。 青岛 徐冬

●我想有一天，我们大概可以玩电影。 大连 朱维东

●只恨自己一念之差，进了《GAME集中营》，致使每月8.40元付之东流。 宿迁 胡长鸣

●要想游戏玩得好，买本《电软》最重要。 任丘 刘磊

●人是铁，饮是钢，游戏是金。 常州 陈俊

●跟着广告走（选择游戏），用心去体会（其中乐趣） 连云港 陶辉

●高兴时，游戏是分享的伙伴；无聊时，游戏是消遣的良方；烦恼时，游戏是出气的对象。 武汉 胡笛

●游戏象人生，开机的瞬间是生，关机的瞬间是死。开机后，是充满酸甜苦辣的神奇世界，关机后，一切“分数”、“宝物”都是空。 吉林 王磊

●用视力、体力、财力、智力构成强大的“武力”。 绩溪 曹迪

●游戏学习两手都要抓，两手都要硬。 高州 吴国杰

●小时候只知道玩游戏，却不知“铁”是从哪儿来的。长大后，才深深体会到父母亲的钢铁是怎样炼成的。 四川阿坝 丁胜

●GB—我的过去；GBC—我的现在；GBA—我的未来。 湛江 李建

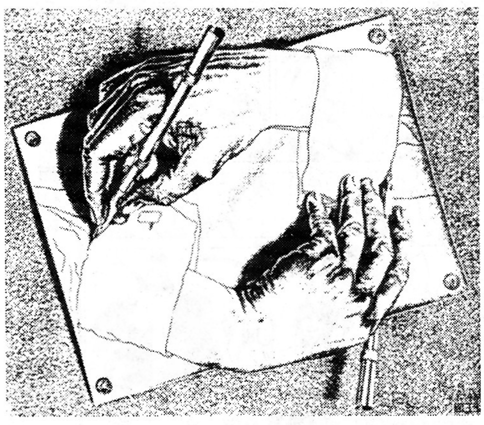
●我很幸运，虽然年龄不大，却是“四朝元老”：经历了八位、十六位、三十二位、六十四位机时代。富春江 吴玉衡

●在虚拟中游戏，在现实中努力。 新乡 冯鹤

●下雪了，天晴了，天晴别忘穿棉袄；月底了，“铁”没了，缺“铁”别忘买“电软”。 武汉 詹松

●昨夜上“机”过度，夜深不知归路，误入小巷深处。翻墙上树，惊动乌鸦无数。 常州 刘锋

●生活在这声光化电的世界真好，只可惜老爸不开银行，也不是苏丹。 天津 李楠



一只手在画另一只手，相互绘画的双手具有三维立体特征，而双手袖子却是二维平面的，整幅画面展现在二维平面纸上。这是荷兰画家埃舍尔的〈作画的手〉。画中呈现的矛盾，可以说是典型的视觉欺骗。艺术所追求的往往不是真实，而是揭示事物的本质和美感，即便艺术中所展现的世界是虚幻的，不真实的，不合理的。

电软合议庭35人

大墙画廊

大墙画廊·第 62 期

初夏的一个傍晚坐在回家的车上，耳畔响起 L′ Arc ~ en ~ Ciel（彩虹）的"花葬"，看见车外阴霾连连、黄沙阵阵、风声滚滚的"风景"，不禁又感怀了……

S: 偶尔翻了一下 5 月号的《北京卡通》，其中一篇《守株待兔》的另类漫画引起我的注意和喜欢，有机会大家不妨看看并试试能否将游戏用此种方式表达呢？

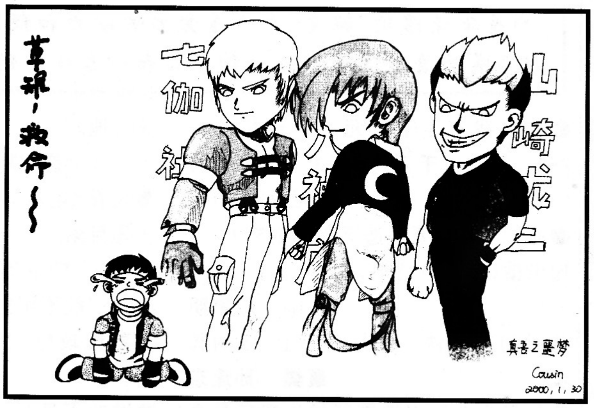
P: 看街头关于"动、漫、游"三栖的杂志越来越多，不知这百花齐放的场面能否持久且全部"怒放"呢？

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



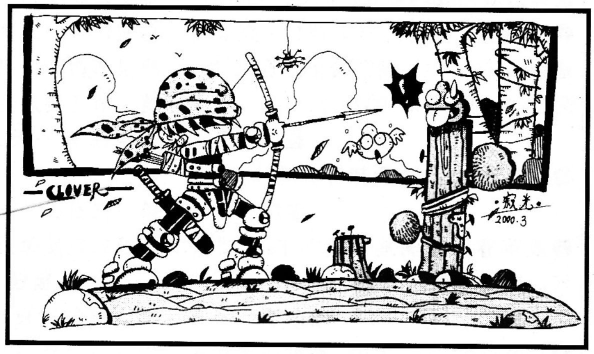
▲《莎木》 上海 MIKU

▲S：不知你有否像天师一样将它玩上五六遍呢？
P：到第五章出的时候恐怕我会拥有 DC 了吧！
（『L·P』：★★★）



▲《真吾的噩梦》 四川绵阳 余跃

▲S：很注意看『格斗之王风云录』啊，真吾最厌恶的人同时出现，当然是噩梦了！
P：没出息，哭着喊师傅救命，怪不得当不上主角。
（『L·P』：★★☆）



▲《赏金猎手》 江苏洪泽 寂光

▲S：总感觉你的画稿缺之大气些的味道，你说呢？
P：是猎手哦，不是『措手』啊！
（『L·P』：★★★☆）



▲《动物危机 2》 河南焦作 山崎龙一

▲S：你是山崎龙二的哥哥还是弟弟呢？
P：如果侍魂中的角色都有动物『陪伴』，那就是武器动物格斗游戏啦！
（『L·P』：★★★）



▲《生化危机之 PS2 生存者》 襄樊 李宁

▲S：左下角的豪鬼是传说中的 XX 生存者吗？
P：连僵尸都加入抢夺 PS2 的行列啦！
（『L·P』：★★★）

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册。一般情况不退稿，作者在三个月内稿子未被采用，可以另作它投，但不可同时一稿多投。

关于画稿尺寸，尽可能限制在 16 开内（即一本杂志大小，"还我河山"的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至 8 开（即将杂志打开大小）；一般不要用铅笔及圆珠笔作画（廊 POWER 简称 L·P）。多谢大家支持！！！

廊主 SHADOW & PHOENIX 启



▲《KOF餐馆之特色菜—『炒』可汉》 安徽蚌埠 钱坤

▲S：此『炒』可汉是韩国料理吗？油一定很多！

P：金加藩难道那么想吃这道所谓的KOF特色菜吗？（『L·P』：★★★☆）



▲《我们都为玛丽狂》 西安 朱阿贝

▲S：是从电影『我为玛丽狂』得来的灵感吧！

P：最为她痴狂的特瑞跑到哪里去了呢？而让他们这么『爱心』地登场。（『L·P』：★★★）



▲《莉安娜》 天津 商亮

▲S：头发用铅笔描绘得确实不错，可惜在这无法充分地表现出来。

P：如此拂发动作有些奇怪。（『L·P』：★★★★）



▲《生化危机GB版》 长沙 杨灿波

▲S：丧尸是我，还是主角是我？如果是前者你可要小心啊，因为我是不死的哦！

P：难道我真的进入游戏了？快去要版权啦！（『L·P』：★★★）



▲《组BAND时间》 深圳 二弟画郎

▲S：你喜欢锐舞PARTY吗？擅长什么乐器呢？

P：别总画Q版人物，背景也适当简洁些，好吗？（『L·P』：★★★★）



▲《草雉京》 杭州 史一冬

▲S：草雉何时才能将他头上的发带摘下来呢？

P：这样标准的主角形象当然没有像八神那样具有性格了！（『L·P』：★★★☆）

●龙哥,我写过 5 次信,不知是由于问题太难,还是因为没有寄到,一直没能在贵刊上看到我的问题。虽说我是个游戏天才(不要用柿子扔我),但还是虚心点,向比我更全(权)威的贵刊请教。拜托了!索尼说明书上印有"请勿在投影电视上使用本游戏机,除非是 LCD 的投影电视"。我家是 43 寸的背投影电视。玩 DC 时会否对背投影电视有影响?投影电视和背投影电视有何区别?我正在上高中,学习忙着呢!只有周日能玩几小时,现在还未在背投上发现异常。(天津南开区华苑日华里 古惑仔)

你请谁代笔的呀?字好得很喔!为啥署了真名却又用涂改液给遮住呢?你是天津人,天津几乎没有人玩 DC 机,劝你最好别买 DC。难道你已经买了!?DC 的说明上也警告别用背投影玩,因为这种大"电视"有个缺点,即,长时间在同一位置显示某个图案,则该图案会永远印在屏幕上,比如,格斗游戏的血槽。对了,不妨到你市华联商厦 6 楼去看看那四台全新 50 寸"速偷娜 2+"就明白了,它们的屏幕有一个是三菱牌,三个是东芝牌,统统有残留图案,尽管堂堂背投业界弄潮儿东芝公司用汉字注明它这是什么"游戏专用背投影"。背投影是区别于前投影而言,指的是红绿蓝三大灯在屏幕的后面。而录像厅中的投影机一般都是挂在顶子上的,RGB 光从前方打向布幕,所以是前投影。LCD(液晶)投影,一定要买正宗东芝牌。总之,最好用传统电视玩游戏机,高解析的 DC 可直驳电脑屏幕、LCD 投影。请你立即停止使用背投影玩游戏机的荒唐行为,后果严重哪!

●龙哥,我家的彩电有怪异端子,怀疑是 BNC 平衡式 AV 端子,请问怎么才能将 RCA 莲花端 AV 线接到上面?(极少量读者)

一个大圈一个芯儿?大家都是 BNC。请注意,凡是带有 BNC 端子的彩电一律是纯正专业级彩色电视接收机(STATE TV),具有信号还原性特别高超的特点,发色十分精准细腻,完全在特×珑之上,尤其以日立牌(HITACHI)专业显像管为最佳!大家可去摄像器材专柜去买一个转换器拧到 BNC 上,再将 RCA 接到转换器上即可。

●我这台 GB 机,买时 BOSS 硬说是水货,但机子背面却印有"MADE IN CHINA"字样,而说明书和保修音却是朝鲜字,保修单上更印有"现代电子产业株式会社生产"的印章,近来听龙哥您说印有 SEAL 标记的为原装正品,于是找出说明书一看,在首页上确有一徽章式标记上有"ORIGINAL NEINTENDO SEAL OF QUALYTY"字样,于是长出一口气,悬着的心总算放下了。可是 GB 机在韩国有生产厂家吗?为何是"CHINA"?(沈阳 王宇)

你这 GB 还真不是大陆版,因此也算得上是水货。HYUNDAI 在全世界都有工厂,替任氏在大陆包点儿 GB 的活儿不算啥。不过,对于电器而言,东南亚造的都比同型号日本制造在质量上要差很多。"日本制造"岂是儿戏!水货的特点是价格变幻莫测。

●龙哥,"四男头型酷似"是"1"。"世嘉 GAME の共通点"2:

大神一郎➡法国

芭月凉➡香港

索尼克➡去向不明　　(日本 DC 专门志读者)

●SNK 既有心进入中国市场,可一点也不诚心。其 NGP 已经推出了 COLOR,但却在中国的 TV GAME 老大刊物上宣传黑白 NGP,太看不起人了。虽然黑白价格大大便宜于彩色,可彩色是大势。此种公司不被人收购才真是见鬼。以上是小弟的看法,龙哥认为呢?(云南文山县 普毅、重庆市 SNK 铁杆 小琦)

知道进入中国市场的公司最棒!再说 NGPC 你也可买到啊?我可告诉你,NGPC 在美国引发了爆炸性的人气。日本方面,SNK 决定,大力开发 NGP 的原创游戏,打破移植大型机的框框!另外经读者揭批,龙哥取得了 NGPC 不能在被窝里玩的证据。怪不得美国人为它发售了一款灯。资料表明 SNK 街机格斗是火遍全世界的。

●龙哥,我乃无锡殷亮。

关关雎鸠,在河之洲。DC、索尼,君子好逑。

街机菜鸟,左右围之。DC、索尼,寤寐求之。

求之不得,寤寐思服。悠哉悠哉,辗转反侧。

生化丧尸,左右杀之。心跳美女,琴瑟友之。

魔法怪兽,左右唤之。不知火舞,钟鼓乐之。

①1100 元 3 月初 9002,外加双组柄、组卡、6 碟。是否买贵了?读盘挺好,说明书是英文,说是 PAL 制,难道我那台机器被改动过了?②我在市面上看到一种光盘式的金手指价格仅 10 元。④4 期杂志广告有 9 系列 VCD 卡(PS),价 250,为何物,如何使用?

你这信纸的台头是"无锡建筑材料仪器机械厂",手边一封信是"无锡市配合饲料厂"甄肇强。两个台头儿全部是手写的毛笔北魏超硬大字,难道无锡的书法家就如此崇拜魏碑?"朝临石门铭,暮写二十品",想学于右任吗?你这诗经(电玩版),我直担心字体打不出来,幸亏这五笔字库丰富异常,连什么"雎、寤"都有,虽然龙哥至今也认不出那个两字的读音,还不是照样打出吗!?①价格公道不公道也分怎么说。双组柄约 15 元,组卡约 15 元,6 碟约 15 元,比一个原振可便宜多了,而一个真正全新原装光头价值 4 百↑,你也得研究研究。④不知如何使用。金手指和 VCD 之类的,属于非法附加周边,万一发生异常,责任应完全自负,与 PS 无关。

●龙哥,世嘉在美国被 RAMBUS 起诉的情况进展如何了?

RAMBUS 公司现正遭到"株式会社日立制作所"的起诉。众所周知,"株式会社日立制作所"是全球 500 强企业的第 24 位,虽然只是个"所",却非一般公司。不要说计算机芯片、DVD 部件、压缩机、显像管、电梯等等这些东东"日立"广泛对我国厂家提供技术,就连我们最常用的履带式液压挖土机,十有五六竟都是该所"制作"(剩余的份额大约是"(株)坚尾重机"和"开特皮乐"以及"现代"。挖土机我国依赖进口)。当然,以小告大也不是没有可能。据悉,RAMBUS 公司在"专利有效性、实施可能性"上并未受到侵害,当初半导体规格统一协议机构"JEDEC"在制订高速记忆体的统一规格时,RAMBUS 公司根本没有就其专利权的部分向 JEDEC 说明,就急匆匆地加入到统一规格的制订队伍中来,日立认为,此举已经违反"公平竞争"原则。因此,RAMBUS 遭到 HITACHI 的反控告。

另外,日立对在本案诉讼期间的一切损失,均已向 RAMBUS 提出赔偿。而且,日立要求法院撤消 RAMBUS 的专利权。

世嘉与日立关系一向较好,其各项产品均可能用到日立部件。RAMBUS 控告的公司分别是日立,美国日立,世嘉,美国世嘉,原告要求"美国国际贸易协会"(ITC)立即停止日立制造 RAM 和芯片,并立即停止 DC 在美国的贩卖,同时要求赔偿。估计日立方面将抗战到底,不会跟 RAMBUS 这样的公司妥协(最近 RAMBUS 又到德国去状告日立,这种架势不由令人想到那些状告微软的公司来)。

●①我用 PS 跳舞毯跳一张盘时,跳一半音乐没了,用手柄玩从无此情。盘坏、毯坏、机坏?②太 8 日版我有两套,没一套能顺利将游戏进行到底!这传说中的太 8 英文版质量又将如何?③近日我的 PS 读盘时爱死机,开盖时盘早不转了,按 RESET 或重开皆无效,一气之下我拆下光驱将之擦了一遍,装好,却又能读盘了,这是为何?④我同学从欧洲带回 7502,由于不能打 D,请高手装直读,听高手说 7502 如不加"金针"(此乃根据高手发音自编),不能用 AV 端子打游戏,只能加制转,否则画面黑白。请问何为"金针"?(来自江苏无锡的小弟 包冠奇)

①盗版最坏。②盗版最坏。③盗版最坏。④没听说过。

●关于 GB 的游戏我也玩过许多,如果哪位玩友遇到某个 GB 游戏的难题,吾愿尽力解决。(浙江省台州市路桥区 37794 部队 41-1 分队 包安,318050)　　包安同志,你不是说不来信了吗?

●专业情报分析:PS2 主机在日本以 1 个月的时间,突破 140 万台实际销售量。龙哥认为,一年后 PS2 将在日本饱和。

●世嘉不久前进行了一次旨在"KO 赤字"的整编,将占公司职工总数 1/3 高达 1000 多人的、尚能盈利的"街机相关事业"分成五个上市公司。

------包打听&包回答------

请一定来信提问，龙哥感谢全国诸位"包回答"

来信请注意：回答难友问题时请在信封注明"包回答收"，提出问题则注明"包打听收"，即问且答麻烦你写上"包打听－包回答收"。这样也是为了提高办事效率。对于新老朋友的热情支持，龙哥深表谢意。今后，本刊将依托比较强大的读者游戏层面，专门提供页码用于问题交流，问题不限机种，不限新老，只要在闯关之路上遇自己难以解开的，即可致信于此。回答问题时应注意言语简练，点明要害即可，有些答案可能在鄙社出版过的刊物中能够找到，如此"包回答"们亦可指明出处。急于想知道答案的提问者请公开地址。

1.PS版"牧场物语"：小弟想按书上说的去一个地底湖钓鱼，但怎么也找不到。（广西南宁中尧南路永和小区3栋1单元403谭智锋，530003）

2.FF3：如何收"卡他斯脱（**カタスト**）"这召唤魔法？翻大版也寻它不到。（昆明市钢铁总公司四中 沈鑫）

3.DC"疯狂计程车"：①如何"大力起步突进"，如何"急转弯"？②四个司机能力有何不同？如何才能停得较准。③甩尾时有时能停得恰到好处，可有的时候却有突然被某某东东给弹走的怪异现象！请指教。

龙哥代答：①起步：加速＋D档。急转：D切R的同时打轮。急停：R刹同按。②大、快的车在街头车流中难于穿梭。小车稳，易拐弯。ALEX的车最蠢，只适合跑直线加速。如何停车应靠目测和车速来把握。③咳！那不是电话亭嘛！甩尾时若车子侧面碰到电话亭，非得给你弹飞了不可。也要善加利用哦！但车子正面撞亭只有减速效果。

4.我是上海那个索要PS版"古墓4"强力秘技的人，请问有无玩家提供？

龙哥代答：①跳关：让拉拉朝北，进入道具画面，然后将游标对准"LOAD GAME"后，按L1＋L2＋R1＋R2四键，输入↑↑↑△即可。②武器全满：其他条件同上，只是将游标对准"SMALL MEDIPACK"。③道具全满：同理，只是除了将游标对准"LARGE MEDIPACK"外，四键全按后输入↓↓↓△才行。

5.超任的残留问题：①J计划：如何接通"爱之回路"，已入公主房，每次都以被捕结局，急死人。②"天地创造"：已取得"丸太"，如何在西边请人架桥，在五大湖流域流连了几十次，已临绝望。③伊苏5：已救了穆哈巴，和他交谈了几十遍，就是不见"沙漠之眼"，希指教。以上之问题，跪请龙哥刊登。（深圳港鹏新村10栋402曾淼，518001）

6."金.银"第151号如何得到。251号呢？（竟然有N多个读者提问，如汕头市杨晓彬等，龙哥在此诚请高手来信协助众人解决）

7.①"金.银"中除了可在PC店中恢复PP外，是否还有其他办法？为什么有的招数对敌人没有用？有没有复活药？②GBC"坏玛莉2.被盗财宝"中第4章第3话怎么过？我只能在大楼左半侧活动，而且下到3楼后就只能在1～3楼之间活动了，再也上不去了。如何到达被隔开的右半侧？（成都七中，BOB，该小弟的电玩史从来就是"地下工作"，父母不准，学校老师更是深恶痛疾"这些东西"，因此BOB完全不敢署真名。与天津古惑仔还能请家长代笔相比，受到的待遇似更加令人生气）

9."金.银"：①本人现已打败16位首领及上代主角，通关画面已经看到两次了，但仍有几处房屋不得进入，包括：**シオンタウフ**发电站（即得到"扩张卡"之处）的二楼，"**ヤマブキ**市"村中的大厦二楼，"**ハナダ**市"村中的小屋，以及7号道路上的小屋。请问如何解决这些。②本人已拥有190多种妖怪了，可上代珍贵妖怪无法得到。请问如何才能与上代进行通讯交换？③如何才能得到251号。（天津17中 李君）

10.太空2：黑假面到何处去使用，白假面在哪儿？怎样得到？（江苏 吴剑超）

11.GB"梦见岛DX"：我按攻略玩，打至L－0迷宫，与两个骷髅对话后，他们就是不让开。请问如何过去？（浙江衢州三中高二8班于泽，324000）

12.大家好，最近我买了盘MD"光之"：大约是第10关（这时四个精灵都已取得），打死三眼怪后，掉到一宫殿中，打死全部敌人后，过了桥前面有扇门，可我好几次玩到这儿时，就是找不到开这扇门的钥匙。（秦皇岛 杨威）

13.寄生前夜2：奖励武器如何拿到？难道与完美结局有关么？关键是放在了什么地方！我找不到。（用质量极差的盗版盘打通八遍PE2，在美军基地遇到RUPPT，永远打不出完美结局）。

14.①金.银：除了151（我不想用秘技方法）、251，我还得不到233、237号。②前作"赤、绿、青"：集齐151种后，怎样看到评价成绩的海报。（北京 杨浩）

15.SYPHON FILTER 2：第三关在通道中遭遇一辆装甲车，如何搞定？（南京童卫路 吴星昆）

●给第4期"塞尔达"问题：装备手钳后，当BOSS投铁球后，避开，然后举起铁球反砸之即可。（不少热心读者回答了这个问题）

●给4期"太空战士4"问题：①答案GB特辑里有，可见李同志不是电软超级FANS（青岛孙亮）。②催眠药不在那人手中，在该村西边水田中，穿过一处损坏的栅栏，上方空白处有一株植物，调查可得。道具栏若已满请至少空出一格。（这位辽宁丹东某不留名玩家指出，GB电池的工作时间长短是卡决定的，RPG的指令少，格斗卡的指令多，使主机处理速度提升、频繁计算，所以不同种类游戏卡带将致使GB工作时间大相径庭，以薄机为例（双鹿），热斗96二个半，口袋绿7小时，彩卡无论在任何机型耗电都比黑白卡多！该玩家还指出龙哥喜胡说八道，口袋金明明是通用卡，玩不上5分钟那是因为此卡的小电容烧毁了！）

●给4期"金.银"熊的问题：回到第一个世界后到电视发射塔中一楼给一个女工作人员谈话，首先同意回答她的问题，然后她会问你五个问题，必须连续回答正确之后，她会给你一个收音机，答案是"对对错对错"。再到一代的世界中，在锡安村中有一个悼念之灵的房子，旁边有一座大楼，在一楼与一绅士谈话后，收音机会有三个频道，有一频道和妖怪之笛的声音一样，对着熊播放再与它说话，不就OK了？（山东济宁二高 陆伟），

●给4期"金.银"通道被挡：首先要通关一次，再回到一代的世界中，把那里的八个首领也全部打败后，去**マサラタウン**村和**オーキド**博士对话后，再去"CHAMPION ROAD"，可发现那两人已不见了。左边通道通向一山洞，里面有一此不错的妖怪和一个超强的教练，就是前作的主人公了。至于强到什么程度嘛，只能告诉你，他的妖怪老师70级以上，其余的你自己去看吧（广东廉江"忠实读者"黄海涛）

●给4期"银"石头状东西挡山洞的问题：首先战胜第三个BOSS，再从BOSS屋右边房子里一女人处得到**ゼニガメじようろ**，然后摆平在36号公路那里的拦路树，之后可在的胖子处得08号机器，给一妖怪装备上后可打碎岩石。在这之后可在第四个市的商店里买得。

●给第4期"梦模2"新手唐雪冬：95年的电软及秘技宝典中早就登载了！热线寸土寸金，我岂能向唐兄你将游戏中的诸多奥妙之处尽述！？请尽情享受"梦2"的无穷乐趣。但没有实力可别进入？4。（"以各种形式向杂志社投稿不下10封了"保定张雷刚）

●给第4期11、12题"幻水浒2"：游戏中找人的事够烦。首先是那个"视窗SET"，其实如果翻遍了所有地方的宝箱，它自然就出来了。拿着它去找邓高自然会加入了。而关于巴娜之村到共和国的山路中，那里面不是有一段爬梯子的路吗？等到上完梯子后往上走一点，会转向左方，此时应紧贴着下方走，会看到树林中有有那么一点空白，如果没记错，还应该有一只鸟，这时朝下走就可以穿过树丛进行隐者之里找到两同伴了。（皖蚌埠一中 那堡）

●浙江省余杭市塘栖镇二中初三5班 屠斌，311106，是"金.银"高打。

●超级GB迷：北京石景山区古城高中高一6班 范雪涛，100043

●舟山中学胡晟：我们这儿有三个**ポケモン**高打，联手研究，已拥有了上20只W100的妖怪，我排第二，那个排第一的，因为嫌我们太弱，已经在搞个人主义了。（龙哥：人家水平高，就得脱离开你们这些低脚，我支持他）

●龙哥你好。①在玩"放浪冒险谭"时，SAVE后，无法LOAD，只显示记忆坏损，请赐教？②你对X－BOX有何看法？③哪种主机最有前途？（北京安内大街 柳桐）

你的字练没练到家。①你是电池卡还是芯片卡？②目前确有些人一提微软就如同见到阶级敌人，恨不得该公司立即倒闭才好，因此其言极易对大众形成误导，龙哥不得不对此给予关注。③既然有索尼的先例，那么X－BOX也可能当老大，这个可能性是存在的。凭什么说微软不行？乱讲吗！？事实上，企业竞争对消费者非常有好处。X－BOX、DOLPHIN、DREAMCAST这些主机必将为PS2的普及之路制造大量障碍！同时PS2也在为三者制造障碍。障碍共享。针对"索尼至上"的惯性观点，龙哥认为，地球这么大，只要那三个对手不是大傻，PS2就很难像PS那样占领份额。现在的形势不同于三年前了……顺利的话，一切的一切，明年即见分晓。如果PS2还能像PS那样占有份额，恐怕除了"运气学说"之外再无法解释了（笑）。再说一遍，盖茨是个好同志，肢解微软、讽刺盖茨是非常危险的。

●正在制作"宇宙第5频道2"和其他4款DC游戏的水口哲也部长（9研）在美国接受杂志采访时，对新一代游戏机"重包装之内涵"歪风给予了痛斥……他并指出，DVD已经大开盗版之门，游戏机采用DVD是"非常危险的一件事"，单在防盗版时就远比GD薄弱。这位部长还对各品牌主机的开游戏发环境问题发表了看法……他以专业的身份指出开发环境最为优越的DC完全不是外行人传说的"下位机种"。最后，他严肃地向关心DC的一般大众通报，就目前的市场需要（包括上网）而言，DC已经满足了所有玩家的要求，最少还有三年半的寿命。

龙哥热线特别版

电玩乌托邦 --------- 是生活，是情报，也是电玩

聋哥话：为了让读者全面了解电玩业界，我们特邀了资深分析家来本刊献艺。大家在阅读本文时请注意以下几点。①本菜编在上期的“一大段话”以及责编天师在“每页一游”的几句话若与下文有意义上的近似则纯属完全巧合，望读者明察秋毫。②以下内容可能引发一些朋友的质问。请这部分读者直接来信给“龙哥热线”表达看法，将会获得刊登。③PS2在今年5月已经达到200万台的出荷量，且持续热卖中。

■美丽的登场

目前电玩界最热门的游戏机是什么？当然是SONY PS2啦！这台SONY耗资上千亿日元打造的全新世代主机，结合了超高等级的画面表现能力、DVD影片播放功能、向下兼容PS游戏及未来的完整扩充性及网络规划，的确为游戏界带来一股革新风潮。因为PS2的强势登场，SEGA DC、任天堂“海豚”、微软“X－BOX”都有了竞争对象，PS2促近了业界良性的发展、互动。

■一个脑袋两头大

但或许是太锋芒毕露，也可能是准备仓促吧，PS2推出后似乎小毛病不断。撇开日渐改善的记忆卡不良问题及好莱坞八大影业对PS2能播放全区DVD影片的不满，目前PS2又面临了一个重大的问题，而这问题是来自于日本游戏厂商的抱怨。

4月21日美国MSNBC一篇新闻报导，日本CAPCOM、NAMCO、KONAMI……等游戏大厂的知名制作人表达了对PS2游戏开发环境不足的不满。

“生化危机”系列制作人三上真司表示，PS2游戏开发环境难度很高，甚至比当初SEGA SATURN那令人诟病的双CPU架构还要棘手。虽然一旦适应PS2游戏开发环境的话，其发展性将会很高，但是跟SEGA DC简单易用的开发环境相比，PS2开发难度真的高出了太多，目前的程度已经到了令公司程序设计师头痛、反感的地步，所以CAPCOM决定停止PS2版“恐龙危机2”的制作，将该作品转至PS。


株式会社AM2社长

三上真司的同事、“鬼武者”制作人稻船敬二对这一点同样十分不满，他觉得PS2的软件开发环境实在是太难也太不完整了，他们甚至每开发一款新游戏之前就要先花时间来开发出独立的“函数库”(PS2的开发工具没有“函数库”。对此软件商也可直接花钱购买)，他认为这的确非常不符合经济效益，“鬼武者”的开发还没到哪，公司的1000多万美元已经不见了。

除此之外，NAMCO公司的游戏制作人横山茂也承认PS2是一个非常难开发的游戏主机，他们到现在并不晓得PS2的真正实力到底为何，目前阶段若要发挥PS2的实力简直是“休想”。不过，他相信，只要能够摸清楚PS2的“底细”及实力，这款主机将有非常大的发挥空间。KONAMI目前负责三款PS2游戏开发工作的制作人北尾刚三十分认同这项看法，他指出，PS2是一个困难、昂贵而又耗时的开发环境，如果在完全不考虑金钱及时间压力下，PS2当然能够做出好游戏，只是要看究竟有多少软件公司具备这种“能耐”而已。

■“好用”比“强力”更重要

不光是日本游戏厂商如此反弹，其实早在去年，一些先接触PS2开发工具的美国游戏商就明白表示，PS2游戏的开发环境难度很高。

如以开发“Messiah”闻名的Shiny Entertainment总裁DANID．PERRY就曾明白表示——PS2的贴图记忆体仅有4MB根本不够用；PS2独特的架构将很难发挥。

只是当时大家都把他的话当成马耳东风了。

或许有人会问：PS2到底是哪里难开发了(龙哥举手发言：他们分明是在“误导”全世界6000万索尼游戏机玩家嘛！)？4MB显存虽然不够，但高达2560Bit的汇流排频宽应该能够补足这项缺失啊！？再说，SONY也曾跟一些中型软件开发商接洽过用以开发PS2游戏的套装软件，PS2的开发环境应该没厂商说的那么烂吧？

其实这都是消费者的心态。对于游戏开发厂商而言，一个“好用”的开发工具比“强力”更重要。

■游戏厂商不是慈善事业

就本人以前担任游戏企划并参与开发游戏的经验，其实开发游戏是很费时费力的工作，而且不确定的风险非常大。首先，游戏在开发的过程中是“完全支出”的状态，只有在游戏上市卖出之后才会有真正的收入，所以，如何“降低开发成本”是开发人员最重要的工作。要降低成本的方法首重“缩短游戏开发时间”！尽量把属于“完全支出”的游戏开发时间缩至最短，才能让游戏开发成本降至最低。

再来是减低不必要开销，除了必要的硬件、软件及人事、行销费用之外，如何精简开销也是另一个重要工作，“少花钱＝多收益”这观念在游戏软件公司是绝对成立的。

今天PS2因为困难的开发环境而引起这些厂商如此大的反弹不是没有原因的，因为这种困难的开发环境下“缩短游戏制作时间”与“减低不必要开销”很难两全其美。PS2困难的开发环境要程序设计人员多花不必要的时间摸索及学习，不但减缓了游戏开发进度、增加游戏开发成本，甚至会造成不必要的困扰、降低开发意愿。SATURN就是一个很好的例子。

当然厂商也能够避免摸索学习的问题，只要额外多花钱去买PS2另外发售的套装开发工具，不过这些工具“不是免费的”，就算售价再便宜，也是另外一笔额外开销。当PS2必须靠这类额外花费购买的工具才能发挥应有水准时，以游戏厂商的立场而言，就有“PS2的开发环境是不完整的”结论。游戏开发商要的是“好用”的工具，而非“强力、挑战程序员技术”的工具，因为，游戏厂商并非慈善事业，他们要赚钱，而“开源(促进游戏销售)”与“节流(节省开发成本)”是同样重要的。

■SONY最重要的工作

SEGA汲取在SATURN上的失败，DC的软件开发环境比起以往好用得太多了。WIN CE虽则只能发挥DC六成效能，但是只要具备电脑程序架构就能短期适应它；SEGA自己研发的第一套DC开发工具是“DRAGON”，既简单易用又发挥完全效能，而且全套开发主机＋套装软件也不过1万5千美金，比起PS2光开发机就2万美金且不含额外的套装软件要划算许多，就算PS2能做出DC难以达到的等级……

而微软“X－BOX”更明白指出只要用DIRECT X8就能在一般个人电脑上开发对应游戏，不需额外购买专用开发主机，门坎超低，而且还能免费为加盟厂商更新开发程序版本，无怪乎X－BOX公布时全球游戏商皆对这台主机抱持高度兴趣。

个人认为，PS2困难的软件开发环境比被八大影业刁难更严重，因为这是牵扯到根本性的问题。就现阶段PS2游戏表现来看，PS2还没有发挥出应有的水准。个中原因归根结底还是在于游戏厂商根本不知道PS2的实力，也不知道该如何着手。

SONY应该以解决这个问题为第一优先，因为目前的情况并不允许这种情况拖延下去。DC在欧美的普及率持续成长(尤其是“免费DC大派送”的杀手锏策略即将展开)；2000年底“海豚”及2001年秋“X－BOX”的逼近，能与PS2抗衡的硬件将会陆续推出，而且都有同新力玩价格战的本钱(任天堂多次声称“海豚”的性能比PS2更强更便宜；而微软则将完全而唯一地依据PS2在美国的售价而制定X－BOX的“即时价格”)。如果PS2不把握时机解决问题，到时“西瓜效应”可能会慢慢浮现。因为——游戏厂商并非慈善事业，他们要赚钱。

希望这只是我杞人忧天，还有，“愿锯齿不再与PS2同在”。

荣誉责编龙哥加注：●DC的第二套开发工具是“KAGE”，再度强化DC整体执行效能，同时具备了强劲的网络游戏开发机能。●本文的作者系台湾同胞——“路人K”。

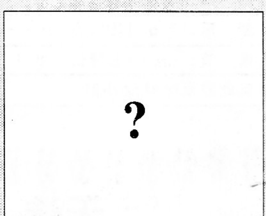
●本期“好字”光荣榜：竟然欠缺。 ●本期“世嘉铁杆”赏：①柳州潘艺②上海罗煜③山东平邑县高瑞 ●认为DC“午夜凶铃”过于恐怖的有：安徽吴伟、湖南谢志敏、广东罗建华。 ●评莎木：这就是我一直梦想的游戏(湖北黄石 刘勇)。

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

信长的野望·烈风传

机种 PS **厂商** KOEI **类型** SLG **媒体** CD-ROM



说来惭愧，自认是SLG狂人的笔者此前竟然从未玩过堪称所有SLG标牌的“信长野望”系列中的任何一款，不过这也为笔者提供了一个从完全客观的角度去审视这款“烈风传”的绝好机会。

系统很晦涩，玩惯了“三国志”的人想必会很不习惯，但越是复杂的系统，将其烂熟于心的成就感就越强烈。这是适用于一切真正玩家的通则，但对于喜欢轻轻松松享受游戏乐趣或者性急的人来说，“烈风传”在节奏上的拖拉就显得太致命了。

极端化的例子就是攻城战。一座城门一座城门的敲，一圈一圈的围着城池绕，再加上笔者选用的是本身就不擅攻城战的武田家，以至每到攻城时就有揪扯自己头发的冲动，甚至突发奇想，为什么日本当时的铁炮（步枪）技术那么发达，但却没人想到使用炸药呢？轰的一声巨响，把那些“本丸”、“天守阁”什么的炸上天去……

久闻大名，始见其形的“军团制”大概就是为了解决这个问题吧。把想做的事留给自己做，比如野战；把讨厌做的事留给军团们，比如攻城战。这也算是个体贴的设计吧。

说到体贴，虽然光荣在系统制作上一直对玩家很“残酷”，但其帮助系统却是所有日本游戏公司里做得最好的（虽然有促销之嫌）。“烈风传”更是秉承这一传统，并冠以“今川の野望”的有趣标题，其中穿插无数搞笑成份，让历史上（也是游戏王）心比天高，命比纸薄的今川义元和他阿斗一样的儿子好好的在这场双簧戏中当了一回主角。相信也只有采取这种形式，才能让玩家有耐心把那冗长的系统解说一气看完。

一款真正的SLG。

——武汉　きょうきょう

角　色：9	操作性：7
画　面：8	创　意：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：9	总评价：8.25
玩此游戏时间：因记忆丧失而不明	

龙骑士传说(LEGEND OF DRAGOON)

机种 PS **厂商** SCEI **类型** RPG **媒体** CD-ROM×4



虽然SCE很想借助高度的宣传攻势和足以成为话题的4枚组大容量来为自己在一个新的领域中博得一席之地，但结果却很不乐观。

很早就曾见过“龙骑士传说”的宣传用游戏画面，这是一段精心剪辑过的长达一分钟的CG，其精美程度和气势是绝不逊于“FF Ⅷ”的——SCE在CG制作方面一直很出色，从“GT”到“战斗国家·全战力量”、到“GT2”，均是CG制作中的杰作。但“龙骑士”和这里举出的三款游戏不同，当一个游戏在出色的CG背后没有同样出色的游戏内涵来支撑时，我想带给玩家的就只剩失望。

不知道早已爆机的各位是否已经熟练掌握了其唯一有新意的按键连击系统。虽然在理论上这会使RPG的战斗显得不再枯燥（且不论这种新鲜感能否保持到第4张CD），但就这一系统带来的负面效应也非常明显——游戏从头到尾的每一场BOSS战都异常艰难、漫长（平均在半小时以上），想靠熟练的操作和战略战术来轻松取胜大概成了一句空话。游戏始终难逃练级致胜论的桎梏，与能以角色最初级别穿机的“FF Ⅷ”无法相提并论。

空有4CD的容量，但笔者感觉游戏中的世界却只有在后院玩“过家家”一般的窄小。

笔者认为，RPG如果没有一个能让玩家自由遨游的世界的话，那简直让人无法忍受，而把世界简缩成若干个点就更让人觉得憋闷了。好不容易坐船出海，可航线还是限定死的，让人觉得好像直接面对干巴巴的游戏剧本。虽然从本质上来说RPG都是这样，但至少应该像“女神”、“FF”那样作得聪明一点儿。

人物的模式化问题也很严重，从“天真可爱型”到“壮汉型”、“光头型”，游戏制作者大概太注重人物的外型了，对人物内在的刻画却显得苍白无力（除了那位亦正亦邪的紫色女龙骑士）。

“龙骑士传说”其实是一款很中规中矩的RPG游戏，但玩家对于RPG和SCE的期待度越来越高，这就注定了“龙骑士传说”的不成功。

——武汉　BUTA

角　色：7.5	操作性：7.5
画　面：8.5	创　意：6
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7.5	总评价：7.5
玩此游戏时间：70小时	

THIS SITE IS gamebar

合金装备·幽灵通天塔(METAL GEAR·Ghost Babel)

机种 GBC 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 卡带



凭借《合金装备》在 PS 上的人气，登陆 GB 也是理所当然的事情了，唯一让人期待的是 KONAMI 到底能否让这款作品像前作一样让玩家在玩的过程中充满紧张感，毕竟这只是 8 位的 GB。

对于那些熟悉 PS 版的玩家来说，这是一款很容易上手的游戏，虽然在 GB 上没有多变的视角和各种华丽的特效，但令人感到惊讶的事原作的气份完全保留了下来，玩起来的时候那种紧张感、流畅的通过敌区的爽快感真的让我有种欲罢不能的感觉，看来 KONAMI 还真的有一手。

在游戏中虽然要尽可能少的和敌人发生战斗，但有时在未被敌人发现的情况下空手消灭对手，就有可能从敌人身上获得一些道具，并且可以通过此手段多次从同一敌人身上取得物品，这对于过关是非常有帮助的。在 VR 训练模式中玩家不仅可以和前作一样练习在各种地形下躲避敌人的技巧，而且还可以在此模式中熟悉各种武器（如遥控飞弹)的使用方法，这在游戏后期是非常有帮助的。

唯一让人感到遗憾的是本作敌人的 AI 和 PC 上类似的潜入式作战的《盟军敢死队》相比真的有太大的差距，希望这只是 GB 机能所限而造成的。总的来说这款游戏绝对值得让各位 FANS 买来一玩。 ——浙江宁波　剑心

角　色：9	操作性：8
画　面：7.5	创　意：8
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：8	总评价：8
玩此游戏时间：不明	

狼之标记(饿狼 MARK OF THE WOLVES)

机种 ARC 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 MVS



原以为自从 3D 饿狼诞生之后就再也不能在 NG 的街机上见到 2D 饿狼的新作了，但没想到 SNK 并没有在 3D 横行的今天忘记众多的 2D 饿狼 FANS 们，也许是因为 SNK 的几款 3D 作品并不是很成功的原因，也有可能 SNK 已明白自己的优势是什么，因而没有和其他厂商一起盲目的追风。

这款作品首先值得一提的是新加入的几个系统，让人觉的耳目一新，而且让人感觉更具有挑战性，特别是"及时防御"系统中在防住对手的攻击之后能得到体力的少许回复，这使得一味进攻的玩家在攻击对手时不得不仔细观察对手的破绽和弱点，而不至让对手在进攻被防的同时得到体力的回复。但不知道这个系统会不会造就一大批新的死守派。

在超杀越来越华丽的今天，SNK 似乎也没有让我们失望，甚至出现了让被攻击者绝望的几乎完全命中的超杀接超杀的连续技（如 ROCK)！一个小小的失误就有可能招来对手的两次闪光(超杀)。而且其超杀和潜在能力的指令输入也大大的简化了，几乎所有人物都可以用↓↘→↓↘→＋单个攻击键发出所有超杀和潜在能力。

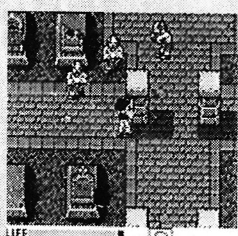
曾经一向让我很头痛的"战线移动"终于在本作消声匿迹了，不过增加了分为上下段的闪避攻击。虽然看起来很简单，但这确是一项非常实用的后发制人的招势。不过，要想做到灵活运用的话还真的需花点时间多多练习。 ——浙江宁波　剑心

角　色：8.5	操作性：9
画　面：8.5	创　意：8
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	总评价：8.5
玩此游戏时间：2 小时	

野兽杀手 ~黑暗生体兵器~

(ビーストバスター ~暗の生体兵器~)

机种 NGP 厂商 SNK 类型 ACT 媒体 卡带



又一款"打鬼"游戏！单从名字上来理解："暗（黑破坏神）之生化（危机)兵器"。好象自生化走红后，以僵尸鬼物为"主角"的游戏是开始泛滥了。

不过细细体味后，感觉这款 GAME 还是比较有特色(另类)的。故事的背景设定在魔界，游戏一开始就是一骷髅(魔导士？！)将你引人魔界，游戏气氛很"黑暗"的，还真有那么一点"危机感"。主角(颇似刘＊华)在充满了鬼物的世界寻找魔界中的最强兵器，你必需寻找不同的枪支和魔法道具来装备自己。其中最重要的系统是武器的升级强化。每当你射杀一个鬼物就会吸入其灵魂，到一定数量的时候就可把其注入武器中（既升级)。而且，本作颇具解迷要素，时段有昼夜之分，有点嚼头！通常以格斗游戏见长的 SNK 能做到这个水平实属不易。

可能是因为大家都在玩 GAMEBOY 的原故，还没有多少人拥有 NGP，其实 NGP 上的游戏还是有一定水准的。要知道 NGP 不光就是 KOF 等几款格斗游戏可玩，这上面不知名的东东也是会让你大吃一惊的！ ——江西南昌　严俊

角　色：8	操作性：7.5
画　面：8	创　意：8.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8
玩此游戏时间：2 小时左右	

天诛·忍百选

机种 PS 厂商 SME 类型 ACT 媒体 CD－ROM



PC 游戏界十分流行的"资料片"之风也吹到 TV 游戏界了，继"合金装备·完全版"之后，索尼也推出了自家当红作品"天诛"的资料片。

游戏内容是从日本全国玩家中征集的一百个关卡，十分具有挑战性。在前作没有尽兴的人可以在本作品中过足忍者瘾了。现实生活中没人能成为忍者，可是在游戏中却能亲身体验到功夫片中飞身上房的感觉，在敌人眼皮底下小心翼翼的行动也是魅力之一。而忍者的绝技——"背后捅刀子"那种暗杀的感觉也绝非一个爽字所能形容的。

比起前作"忍凯旋"来说难度要高一些：没有地图，也不能选择忍具，而且有些关卡设计得真是有些变态。吃忍者这碗饭还真不太容易。

天诛的系统类似"合金装备"＋"生物危机"的混合体，但与"合金装备"的 VR 碟的轻松多变相比，"忍百选"则要逊色许多。由于忍者的特殊历史设定，使关卡的目标场景翻来覆去就是那么几个，不免有些乏味；游戏也始终是夜景，黑色调为主，玩的时间过长使人心情相当压抑（此感觉只在 SFC"皇Ⅱ"的 100 层死者之宫殿里体会过）；再有，每关开始前的读盘速度奇慢，赶上美版游戏了；斩杀画面追求血腥，应属少儿不宜一类。

值得一提的是，本作品收集了若干动画可供欣赏，每过十关就能看一个。其中有不少忍术心法，看后保你大开眼界，还有开发公司访谈录等珍贵资料，且均是真人报道，但对于只会五十音图的 0.9 个日文盲的笔者而言…… ——大连　罗剑锋

角　色：8	操作性：8
画　面：7.5	创　意：9
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	总评价：8
玩此游戏时间：十几小时	



游戏机种缩略语

FC	任天堂红白机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉五代机
PC—E	NEC8 位游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
GT	NEC 手掌机
VB	任天堂 32 位手掌机
32X	世嘉 MD 机 32 位提升器
MD—CD	世嘉 MD 光盘机
SS	世嘉 SATURN
PS	SONY PLAY STATION
PC—FX	NEC 32 位机
3DO	3DO 规格主机
NEO · GEO	SNK16 位主机.
N · G CD Z	SNK16 位倍速光盘机
N64	任天堂 64 位主机

游戏类型缩略语

ACT	动作游戏
STG	射击游戏
FTG	格斗游戏
RPG	角色扮演游戏
S · RPG	模拟 RPG 游戏
A · RPG	动作 RPG 游戏
SLG	模拟仿真游戏
SPG	运动游戏
TAB	桌上游戏
PUZ	益智游戏
AVG	冒险游戏
ETC	其它类游戏
RAC	赛车游戏

震撼的惊栗重新上演！！



AC 厂商：NAMCO　类型：FTG
媒体：SYSTEM 12　其他：可4人对战

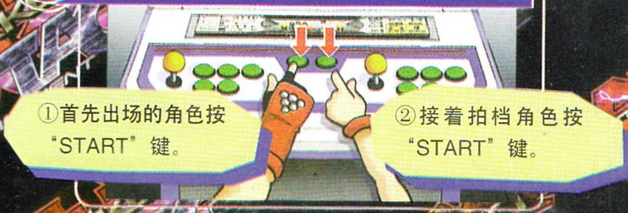
1 此筐体可以1人或2人协力与对手对战



3 可以选择多名角色



2 2人协力游戏开始



4 接着是游戏中的换人操作





特别感谢

敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球